SUC-SESSION

Das Spectrum - Magazin

Rechtzeitig vor dem Fest ist die SUC-SESSION da!

Die Millenium Angst greift um sich

Einzelheiten im Heft

Tips + Tricks

Diesmal besonders viele Tips für die kalte Jahreszeit

mit "SCENE+" Diskette

AUSGABE
06
(177)
Nov./Dez.´99

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis/Impressum	2	Stars im Internet	10
Inhalt Scene+ 36	3	Spectrum auf Psion 5	12
Vorwort	4	Spectrum 256	12
Leserbriefe	5	Zeitungartikel Wittenberg	14
News in Kürze	6	DFÜ mit Tasword	15
Der Super Dau	7	Tips + Tricks	18
Spectrumania 99	8	SQ-Tracker Anleitung	22
Der Jahr-2000-Effekt	9	Weihnachtswünsche	99

Also, die nächste "normale" Ausgabe erwartet euch erst im März 2000. Bis dahin hoffen wir auf viele Zusendungen und vor allem denkt an die Umfragekarte.

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION & SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB 02 oder MS-DOS bzw. handschriftlich oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC : Thomas Eberle, Gastäckerstr.23, D-70794 Filderstadt
Fred Dürkes, Südendstr. 7, 70565 Stuttgart
Redaktion ASC : Leszek Chmielewski Daniel,
Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: 2-monatlich mit Diskette oder Kassette
Clubhotline SUC : 0711/775033 (Tel/Fax) Deutschland
ASC : 01/2723463 Österreich
Hardwarefragen : 0711/7456857 (Tel/Fax) Deutschland
Homepage : http://www.online.de/home/sintech

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ als Clubheft kosten DM 10,00 pro Ausgabe oder im Abo 6 Ausgaben für 50,00 DM. Einfache Überweisung auf Konto-Nr. 320506900, BLZ 38070724 Bank 24 unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

Spiele, Utilities: Peter Rennefeld, Küpper 32,
52525 Heinsberg, Tel.: 02452/939886
DEMOS : Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64,
71334 Waiblingen, Tel.: 07151/22387

INHALTSVERZEICHNIS SCENE+36 1999 by LCD

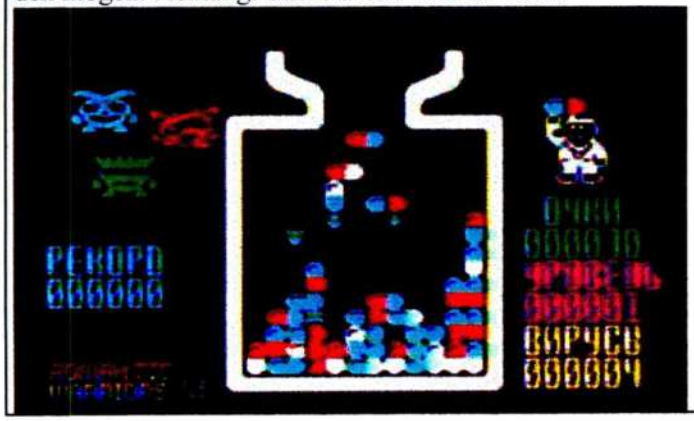
Auch diesmal hat Leszek noch eine Schmankerl auf die Diskette gepackt, die es uns erschweren sollen, das beste Programm 1999 zu prämieren. Schwerpunkt dieser Ausgabe: Spiele und Demos. Natürlich fängt aber das ganze mit einem Vorwort an und dann mit einigen sehr schönen Bildern. Aber dann:

Buratino
Kasperltheater auf Russisch, ein Adventure in der Dizzy-Art. Leider ist mir der Spielziel nicht bekannt da mein Interesse für den Kasperl eher nicht gegeben ist und keine Zeit da war um Texte zu übersetzen.

Kick da gaga 128
Zwei Spieler Game indem man den Gegner durch andauerndes Aufprallen unschädlich machen sollte. Interessante Ausführung, schaut Euch z.B. das Interlace Titelbild an.

Mystery of Ancient Castle
Actionspiel mit geklauter Graphik, kämpfen Sie sich durch das antike Schloß durch und besiegen Sie Horden von Mumien, Dämonen, Geistern und anderen Viehern.

Dr Mario
Besiegen Sie einige Viren indem sie Coloris-like sie in Farbkolumnen einbauen daß sie auf diese weise verschwinden mögen. Achtung: Suchtfaktor: Extrem hoch.



Crime Santa Clause Deja Vu demo 128
Spielbares Demo eines Adventures nach Dizzyart. Verfolgen sie die Karriere eines Zigarettenkettenrauchenden Nikolauses, der auf der anderen Seite des Gesetzes steht. Ein graphisch gut gemachtes Spiel.

Demos
Auch bei den Demos handelt es sich um Ware aus Russland. Erwähnenswert vor allem JAM 128 von Digital Reality. Die haben wiedermal eins draufgesetzt, lohnt sich anzuschauen!

Vorwort Das Wort zum Jahresende

Liebe Speccifreunde,

wieder ist ein Jahr vorüber, ein Jahr in dem wir uns immer noch als Spectrum-Club behaupten konnten, trotz ungläubiger Gesichter von Usern anderer Computer. Ich weiß nicht einmal mehr wie lange es den Club überhaupt gibt, wahrscheinlich schon seit 1982. Ich habe den Club jedenfalls erst 1994 übernommen und werde ihn auch ins nächste Jahrtausend führen.
Ja, das Millenium rückt näher, obwohl es ja eigentlich fälschlicherweise so bezeichnet wird, den der rechnerisch richtige Übergang ins nächste Jahrtausend findet erst in der Nacht zum 01.01.2001 statt. Was solls. Jedenfalls ist es dieses Sylvester, das von allen gespannt erwartet wird, an dem all die Parties steigen und man auch den Folgen mit Angst und Schrecken entgegensieht. Auch wir haben dazu einen Artikel in diesem Heft veröffentlicht.
So will ich mal einen kurzen Rückblick auf 1999 wagen. Das Jahr hat nicht nur Gutes gebracht. Die Spectrum-Treffen werden immer weniger besucht, in Grossbritannien hat sowohl das wohl bekannteste und auflagenstärkste Blatt Format (man spricht von 4000 Lesern) als auch mehrere kleine Magazine zugemacht. Dafür kam mit Crashed eine für viele interessante Alternative auf den Markt und aus Dänemark rückte Desert Island Disks in die Reihe der englischsprachigen Magazine. Dennoch, nicht alle machen den Wechsel von einem auf ein anderes Magazin mit und so geht immer mehr verloren. Zwar kann man sich über Interesse am Spectrum allgemein nicht beklagen, doch vielerorts hat sich das Interesse sehr gewandelt. Von Osteuropa mal abgesehen geht es vielen nur noch um Emulatoren und Anwendungen für Datenaustausch zwischen PC und Spectrum. Das mag zwar auch ein interessantes Thema sein, aber letztlich verliert dabei der Spectrum. So liegt es an euch, jetzt die Zukunft aufzuzeigen. Sollen wir uns mehr auf Anwendungen mit PC konzentrieren, oder welche Themen interessieren euch noch? Eine wunderbare Möglichkeit, dies uns mitzuteilen, ist die alljährliche Umfrageaktion. Dazu steckt auch dieses Jahr eine Umfragekarte im Heft. Wir haben aus der letzten Aktion gelernt und die Fragen entsprechend abgekürzt. Erwähnenswert ist aber hier noch unsere Aktion um Programmierer zu unterstützen. Der Aufruf nach Spenden für diesen Wettbewerb wurde von einigen positiv aufgenommen, so dass wir insgesamt 200 DM zu verteilen haben. Es könnte ja noch mehr werden, deshalb legen wir die Verteilung noch nicht endgültig fest, wahrscheinlich werden wir aber die ersten 3 Siegerprogramme prämieren und den Programmierern jeweils eine Summe zukommen lassen.
Wichtig ist natürlich auch, das die Programmierer wirklich stolz auf diese Leistung sein können. Dies sind sie bestimmt nicht, wenn nur 2 oder 3 Leser ihr Programm gewählt haben, sie aber trotzdem gewonnen haben, weil insgesamt nur 5 Antwortkarten zurückkamen. Also Leute, dieser kleine Seitenhieb gilt euch, füllt die Karte aus und beantwortet vor allem die Frage nach dem besten auf der SCENE+ veröffentlichten Programm. Es geht um einige Märker für die Gewinner, aber nur ausreichende Beteiligung gewährt eine faire Verteilung.
Und noch ein Seitenhieb auf etwas, was mich 1999 geärgert hat: Trotz aller privaten Probleme die man ja haben kann, ich nehme keinen ab, das er einfach keine Zeit für eine Beteiligung am Clubleben hat und diese Ausrede dann schon seit 3 Jahren bringt. Dies betrifft ehemals aktive User, die auf einmal in der Versenkung verschwunden sind. Ich kann niemanden zur Beteiligung zwingen, aber was jetzt nicht gemacht wird, richtet Schaden für die Zukunft an, der nie mehr gutgemacht werden kann. Wenn wir eines Tages nicht mehr in der Lage sind, ein interessantes Magazin zu gestalten, dann springen die restlichen User ab und eines Tages wird der Club zugemacht. Dann kann man das nie mehr rückgängig machen, den die User wird man nie mehr erneut animieren können.
Es geht jetzt darum, gut ins nächste Jahrtausend zu starten und das für einen Neuanfang zu nutzen. Mit einem Clubheft als Forum für die Fragen und Probleme der User, in dem man ein Feedback erwartet und auch bekommt.
Und jetzt noch ein kleiner Vorausblick: Gleich im neuen Jahr werden wir eine einmalige Aktion starten. Da wohl alle SUC-SESSION Leser volljährig sind, werden wir eine X-Rated Issue bringen. Ja, das Thema Sex auf dem Spectrum wird untersucht. Wir warnen ausdrücklich vor dem Lesen der Ausgabe 01/2000. Wer diese Ausgabe, mit passender Diskette/Kassette nicht bekommen will, muss uns das anmelden und bekommt dann dafür sein Abo um eine Ausgabe verlängert. Wer hingegen Beiträge zu diesem Thema beisteuern kann...nur her damit.
Es gilt jetzt noch Dank zu sagen an alle die uns bis hierher unterstützt haben und denkt über die Feiertage auch an bisschen an den Specci.
Schon mal Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch in 2000

Thomas

Leserbriefe

Leider, leider, diese einstmals so beliebte Rubrik stirbt etwas aus. Grund? Natürlich mal wieder der Leser, den eine Leserbriefsektion lebt nunmal von den Briefen der Leser. Was tun? Na was wohl...

Da ist es doch richtig schön, wenn mal eine Antwort kommt. Hier hat Helge Keller auf einen der letzten Leserbriefe reagiert:

Hallo Thomas, beim Lesen des neuen Infos bin ich auch auf den Brief von Ferdi gestossen und da hat es tief hinten im Kopf klick gemacht. Ich habe früher auch einen RS232-Drucker an der Opus betrieben und mir damals nach einer Anleitung in einer Computer Kontakt das Kabel gebastelt. Man braucht dazu zwei Widerstände, eine Diode und ein dreiadriges Kabel sowie natürlich den Stecker für die Opus und den Stecker für den Drucker. Eine kleine
Lochplatine hilft beim verlöten der Widerstände und der Diode weiter und macht die ganze Sache ziemlich stabil.
Natürlich geht alles nicht ohne Treibersoftware ab. Diese habe ich noch zuhause und kann sie bei Bedarf gerne an Ferdi schicken. Er braucht dann aber immer so 200-300 Bytes Platz im Speicher, wo die Treibersoftware abgelegt wird. Ausdrucken geht nach einmaliger Initialisierung ganz normal über LPRINT bzw. PRINT #3.
Viele Grüsse und machs gut,
Helge

Ein nochmaliger Hilferuf kommt aus Hamburg. Marco Ese sucht immer noch Programme für Amateurfunk. Ich weiss, das es unter euch Amateurfunker gibt. Sind die Spectrum-User so unkollegial geworden, das niemand mehr dem anderen hilft? Das kann doch nicht sein, oder? Hier Marco´s Adresse: Marco Ese, Edwin-Scharf-Ring 9, D 22309 Hamburg.

Theo hat immer noch Probleme mit seiner Opus:
Hallo Thomas, Du hast mir in meine Opus eine zweite Floppy eingebaut (720k). Die zweimonatliche Disc läuft da sehr gut drauf. Nur - seit dem Floppy-Einbau stürzt mir laufend der Spectrum Plus ab - vorher war die Anlage unempfindlich. Und vorher hatte ich ein Videoverwaltungsprogramm auf Diskette (180K-Format) und das wollte ich von Floppy laden - ging leider nicht.
Ich benutze eigentlich meinen Spectrum Plus nur noch für diese Videocassettenverwaltung, und da ist es bitter, dass dieses Programm nicht mehr von der Disc (180k) geladen wird. Nun liegt mein Spectrum herum und wird nicht mehr benutzt.
Tschüss, Theo

Hallo Theo,
das der Spectrum nur noch herumsteht, wollen wir natürlich nicht. Ich hoffe Du findest auf unseren Disketten auch noch genug andere Möglichkeiten, den Spectrum einzusetzen. Das Problem war ja, das Deine Opus nicht mehr von 720k geladen hatte, darum haben wir ein neues Laufwerk eingebaut. Jetzt ist aber ein allgemeines Problem bei der Opus immer wieder der eingebaute Transformator, dessen Lebensdauer nur auf 10 Jahre ausgelegt ist. So kann es also sein, das Dein altes Laufwerk zuviel Strom gezogen hat und darum nicht mehr ging. Durch den Einbau eines neuen Laufwerks, die weniger Strom brauchen, konnten wir das ausgleichen, jetzt hast Du aber das Problem immer wenn Du das 180K Laufwerk ansprichst. Es ist natürlich nur eine Vermutung, es könnte auch die Diskette einfach defekt sein, aber wahrscheinlich nimmt die Leistung Deines Transformators immer mehr ab, bis gar nichts mehr geht. Gehen den andere 180K Disketten? Ich kann Dir ja anbieten, Dein Videoverwaltungsprogramm auf 720K zu kopieren, schicke mir dazu einfach Deine Diskette zu. Ausserdem kann ich Deinen Transformator reparieren lassen, zu einem Pauschalpreis von 40,00 DM. Dieses Angebot gilt im übrigen auch für alle anderen. Das Problem hierbei ist nur die lange Wartezeit, den einzigen fähigen Mann für Opus-Reparaturen habe ich nämlich in der Tschechei gefunden und da fahre ich nur 3-4 mal im Jahr hin. Natürlich kann man die Opus auch bei jedem anderen Elektroniker reparieren lassen, den der Transformator ist vom Aufbau her derselbe wie in jedem anderen Gerät, aber es kostet dann unter Umständen das doppelte. Was ich anbieten kann ist ein Austausch der Opus, denn ab Ende Dezember erwarte ich 3 Geräte aus der Reparatur zurück. Für eine weitere pauschale von 20,00 DM baue ich die Floppies um in ein neues Gerät und behalte das alte zur Reparatur. Wer also eine kaputte Opus hat, erhält für insgesamt 60,00 DM von mir eine neue. Vorausgesetzt die Platine ist nicht schon ausgeschlachtet!

Zurück zu Dir, Theo. Wie gesagt, teste mal, ob Dein 180k Laufwerk über haupt funktioniert, auch mit anderen Disketten. Wenn nicht, dann kann ich Dir Deine Software auf 720k kopieren und Du kannst vorerst weiterarbeiten, solange bis Dein Transformator vollens versagt und dann kannst Du Deine Opus austauschen. Alles klar? Dann don´t worry, be Speccy!

News in Kürze

Beim Club gibt es jetzt ein 2 Stunden Video über die Geschichte der Demos. Beleuchtet wird die Historie angefangen 1989 bis 1998. Preis pro Video ist nur 5,00 DM Unkostenbeitrag + Porto. Für alle die es interessiert...

Die Codergruppe Unbelievables hat sich weiter verstärkt. Nachdem Legend angekündigt hat, sein Tun einzuschränken, ist dafür MIC zu der Gruppe gestossen und wird das Team mit Grafiken und Coding verstärken. In der Pipeline ist ein Spiel sowie ein oder zwei Demos.

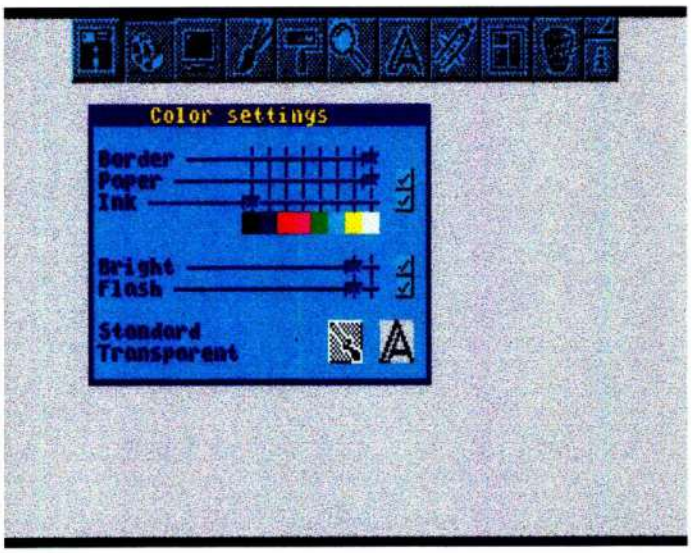
Omega hat seine Demo „EXEPTION" mit der er auf der Doxycon 99 den Wettbewerb gewonnen hat, immer noch nicht released. Angeblich will er noch Veränderungen machen und die Spectrum-Welt fragt sich: WARUM? Was will er den noch gewinnen?

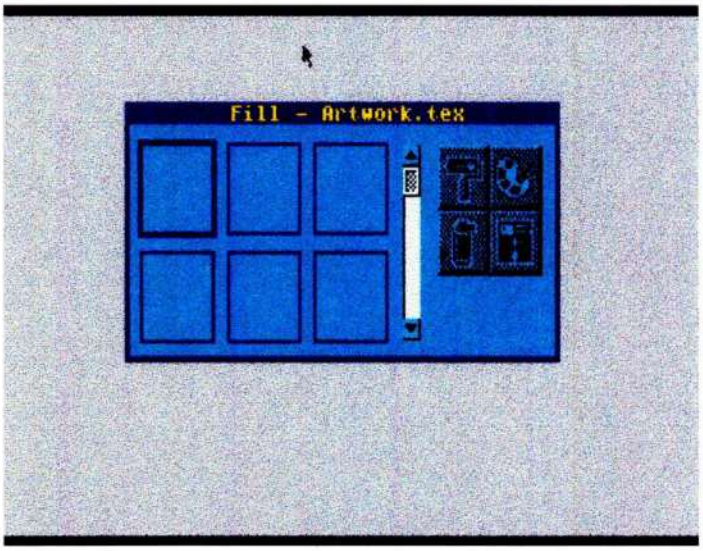
8BC, der Hersteller des MB02 hat sich bei seinen Kunden für die lange Wartezeit entschuldigt. Die Jungs haben jetzt Ihre bisherigen Berufe aufgegeben um sich nur noch um 8BC zu kümmern. Das Unternehmen stellt aber nicht nur das MB02 her, auch im PC-Softwarebereich werden kommerzielle Programme für Radiostationen entwickelt. Für uns Spectrum-User gibt es aber auch etwas neues: PRO-ULA ist die neue ULA, die einfach gegen die alte ausgetauscht wird und mehr Farben auf dem Bild erlauben soll. Wenn es wahr ist, ist das der schiere Wahnsinn. Vorstellung des Produkts soll noch dieses Jahr auf der Zlincon sein.

Zlincon 99: Die letzte Spectrum-Party in diesem Jahrtausend findet am 18/19.12.99 statt. Zlin liegt ziemlich weit im Osten der Tschechei, dennoch gibt es bis jetzt zwei Verrückte, die dorthin aufbrechen wollen, mich und Mirko. Sicherlich fährt auch Leszek dorthin, wobei er es von Wien aus auch wesentlich näher hat. Wer will sich uns noch anschliessen? Ich denke es lohnt sich wirklich. Einfach mal melden unter: 0711/775033.

Nochmal Tschechien: Für das MB02 soll ein MB02 Commander veröffentlicht werden. Erste Bilder einer Beta-Version wurden uns versprochen, sind aber zur Stunde noch nicht angekommen. Das ganze wird dem Norton Commander ähneln und wird dem Ruf nach einem Vision-ähnlichen System gerecht. Vielleicht wird aber Mirkosofts WINDOWS eher fertig?

In Russland wurde ein neues Grafikprogramm namens Artworks veröffentlicht. Einige Bilder sind hier zu sehen. Ob es nur auf Beta-Disk läuft oder umgeschrieben werden kann und ob man es hier auch erwerben kann wird noch geklärt.





DER SUPER DAU

Es ist schon viel über den SUPER DAU geschrieben worden. Hier aber haben wir einmal für alle die komplette Geschichte abgedruckt. Böse Zungen behaupten, es handle sich um den typischen PC-User...

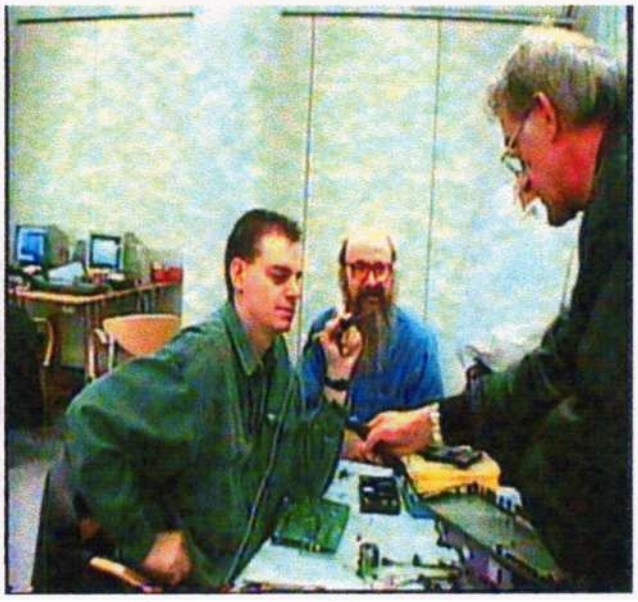
Die Enikei-Taste oder eine Geschichte aus dem Alltag im Büroleben. Eines Tages an der Strippe der Hotline geschah, was einmal geschen mußte. Ein Super DAU (dümmster anzunehmender User) rief die Hotline an:

- Hotline: EDV-Hotline, guten Tag
- Dau: Guten Tag, mein Name ist Daumeier. Ich habe ein Problem mit meinem Computer.
- Hotline: Welches denn Herr Daumeier?
- Dau: Auf meiner Tastatur fehlt eine Taste.
- Hotline: Welche denn Herr Daumeier?
- Dau: Die Enikei-Taste
- Hotline: Wofür brauchen Sie denn diese Taste?
- Dau: Das Programm verlangt diese Taste.
- Hotline: Was ist das für ein Programm?
- Dau: Das weis ich nicht, aber es will daß ich die Enikei-Taste drücke.
- Hotline: Herr Daumeier was steht denn gerade auf Ihrem Monitor?
- Dau: Eine Blumenvase.
- Hotline: Nein Herr Daumeier, lesen Sie mir vor, was auf Ihrem Monitor steht.
- Dau: I be em
- Hotline: Nein Herr Daumeier, was auf Ihrem Schirm steht, möchte ich wissen.
- Dau: Moment, der hängt an der Garderobe.
- Hotline: Halt, Herr Daumeier.....Herr Daumeier?
- Dau: So jetzt habe ich ihn aufgespannt. Da steht aber nichts drauf.
- Hotline: Herr Daumeier schauen Sie mal auf ihren Bildschirm und lesen sie mal genau vor was da geschrieben steht.
- Dau: Ach so, sie meinen ...oh, Entschuldigung! Da steht „Plies press Enikei tu kontinu".
- Hotline: Das heißt: „Please Press Any Key To Continue" Der Computer meldet sich also in Englisch.
- Dau: Nein, wen der was sagt, dann piepst er nur.
- Hotline: Drücken sie mal auf die Enter-Taste.
- Dau: Jetzt geht´s! Das ist also die Enikei-Taste. Das können sie aber auch gleich draufschreiben. Gut, wie kann ich jetzt dieses Programm beenden, damit ich wieder arbeiten kann?
- Hotline: Sie müssen erst mal rausgehen.
- Dau: Gut,...Moment.
- Hotline: Nein Herr Daumeier bleiben Sie doch am Telefon. Ich meinte ... Herr Daumeier???
- Dau: Ja, da bin ich wieder, ich habe Sie im Flur kaum hören können.
- Hotline: Sie sollten auch nicht in den Flur gehen. Ich wollte nur daß sie das Fenster schließen!
- Dau: Warum sagen sie das nicht gleich? Warten sie...
- Hotline: Herr Daumeier???
- Dau: Ja, ich bin wieder dran. Soll ich die Tür auch zumachen?
- Hotline: Nein Herr Daumeier. Nein, wirklich nicht! Eigentlich sollten sie nur das Programmfenster schließen, aber ich glaube, es ist das Beste, wenn sie gleich den Stecker aus der Dose ziehen!
  Dau: Wenn sie meinen.
- Hotline: Halt!!! Das war doch nur ein Scherz, Herr Daum...
- Dau: Alles klar. Ich habe ihn herausgezogen. Hallo? Hallo? Sind sie noch dran? Komisch jetzt ist die Leitung tot. Also, die in der Hotline haben aber auch überhaupt keine Ahnung!

"PETZER"

SPECTRUMANIA 99

Jetzt ist es also wieder vorbei, das Treffen des SUC in Sindelfingen. Ich muss sagen, obwohl auch diesmal nur wenige kamen, war es wieder ein Erfolg. Knapp über 10 Leute (ich habs nicht gezählt) fanden den Weg nach Sindelfingen und ich gehe davon aus, das nicht gerade weitere 50 den Weg nicht gefunden haben, sondern das nur diese etwa 10 Leute kommen wollten, was sehr schade ist. Die Räumlichkeiten in Sindelfingen sind nämlich wie für ein Spectrum-Treffen gemacht und so schafften es auch nur die, die kamen trotzdem, alle Tische irgendwie zu besetzen und mit diversen Spectrum-Dingen vollzubeugen. Kein Besucher kam diesmal aus den Niederlanden, unbestätigten Gerüchten zufolge nimmt die Reisefreudigkeit in unserem Nachbarland in den Wintermonaten ab.
Nun ja, zu sehen gab es trotzdem etwas. Mirko war sehr begeistert von der Phazer-Gun aus dem SINTECH-Angebot und ballerte fast den ganzen Tag auf dem Bildschirm herum. Diese Pistole wird an den AUX-Port des 128k/+2 Spectrums angeschlossen und in einigen Spielen kann man dann z.B. Tontauben oder Raumschiffe abschiessen. War ein Riesenspaß, wenn wir auch keinen Wettbewerb daraus machten (Mirko hätte eh gewonnen). Dafür gab es aber auch noch was neues, eine Preview auf die neue Demo von den Unbelievables. Die letzte aktive deutsche Demogroup war mit allen 4 Mitgliedern vollständig auf der Spectrumania und zeigte schon an einigen Beispielen, was da noch auf die Szene (und Scene+) zukommt. Fred hatte sich gleich mit Lötkolben beladen und sich eine Bastelecke eingerichtet, was sich lohnte, den einen defekten Specci hatten einige mitgebracht.
Blickfang war auch ein Laptop. Zwar ist das ein PC, aber er zeigt einen Spectrum-Emulator mit 256 Farben, fantastisch, so könnte Sabre Wulf also aussehen. Wäre toll, wenn man jetzt noch die Hardware dazu hätte. Mal sehen was da noch kommt...
Zu dem obligatorischen Emlyn-Hughes-Fussballturnier kam es nicht, so das ich meinen Titel nicht verteidigen musste. Leider waren nicht genug Gegner angereist. Aber zu einem Spielchen gegen Fred reichte es immerhin (3:1 für mich, hehe, das musste sein).
Ansonsten war wie immer viel Smalltalk angesagt. Zu diesem Zweck wurde der Tag auch von der Mehrzahl der Besucher in einer urigen Wirtschaft im Sindelfinger Zentrum würdig beendet. Beendet im wahrsten Sinne des Wortes, den erst kurz vor Mitternacht kam ich dann wieder zuhause an. Auch diesmal war der Spectrum im Mittelpunkt, aber die User zeigen auch das es noch andere Bereiche gibt, über die man sich unterhalten kann. Viel hatte mit Computer zu tun, aber auch beispielsweise das Millenium war ein Thema und Norbert berichtete auch gerne über seine Erfahrungen mit dem Motorrad in den USA.
Dies aber nur am Rande, wer die Spectrum-Treffen kennt, weiss von was ich Rede, wer nicht, der verpasst was. Lustig war es auf alle Fälle und es wird auch in jedem Fall wiederholt. Vielleicht geht es dann einigen Gesundheitlich oder bei der Arbeit besser, so das nicht mehr so viele verhindert sind, den ich bekam einige traurige Absagen von Leuten, die gerne gekommen wären, es aber mit anderen Dingen nicht vereinbaren konnten. Weniger werden es wohl auf keinen Fall, den alle die da waren, wollten wiederkommen. Jetzt warten wir mal ab, was das neue Jahr bringt, mit Sicherheit aber die SPECTRUMANIA 2000!!!
Te



Hardwarefreaks unter sich

Und die Spieler...

Der Jahr-2000-Effekt

So, Du denkst also das Jahr 2000 Problem betrifft Dich nicht auf dem Spectrum? Denk nochmal nach, es sind nicht nur die PC´s vom Crash betroffen, alles andere ist es auch:

Malt euch dieses Scenario. Mitternacht rückt an am Freitag den 31. Dezember 1999. Die Party ist in vollem Gange, die Champagnerkorken fliegen und im Fernsehen wird die Uhr schon angezeigt. Dann der grosse Countdown der Kirchenglokken die das neue Millenium ankündigen ...8...9...10...11...12.. MITTERNACHT! Auf einmal flackert die Videorekorderanzeige auf „DATUM FALSCH", die Mikrowelle blinkt und dann geht das Licht aus, weil die Stomverbindung zusammenbricht. Alle anderen Geräte wie Fax, Telefon, Heizung, nichts geht mehr. Kein Strom heisst auch: Kein Spectrum zum spielen!
Alles kann zusammenbrechen dank des Computer-Mikrochips. Willkommen zur Millenium-Plage die die Menschheit selbst geschaffen hat:

1) Die Supermärkte erhalten keine Güter noch können sie welche bestellen, weil die Computer nicht arbeiten - genauso wie in jedem Büro. Fliessbänder bei Herstellern laufen nicht an.
2) Verkehrschaos, weil die Ampeln nicht mehr funktionieren und die Strassenlampen gehen auch nicht. Das Navigationssystem der Flugzeuge geht nicht mehr, sie bleiben am Boden.
3) In den Büros wird es unerträglich, weil die Klimaanlagen ausfallen oder überhitzen.
4) Bewässerungsanlagen für Pflanzen überschwemmen die Ernte.
5) Du hast noch genug Geld um Dich durchzuschlagen. Von wegen, weltweiter Zusammenbruch des Finanzmarktes, die Bankautomaten spucken kein Geld mehr aus.
6) Die Feuerwehr ist damit beschäftigt, frierende Leute aus Aufzügen zu befreien. Bundeswehrtruppen versuchen die lokale Ordnung zu gewähren. In Krankenhäuser gibt es keine Lebensanzeigen mehr der Patienten.
7) Aber wenn Du denkst, es könnte nicht schlimmer werden, dann passiert Dein schlimmster Alptraum. In der schneebedeckten Wildnis der russischen Förderation, tief in einer Raktenbasis oder in einem Atom-U-Boot löst der Millenium-Bug gerade den weltweiten Armageddon aus, weil schlecht ausgebildete Operatoren in Panik verfallen und die VDU-Displays falsch deuten.

Dieser ganze Altraum ist nur eine Möglichkeit - und alles ausgelöst durch etwas, was wir kaum sehen - den Mikroprozessor.

Was wurde getan:
Gewerbe und Politik vertrauen darauf, genug getan zu haben um dem Millenium-Bug zu begegnen. Aber im Internet gibt es noch genug Seiten mit Last-Minute Hinweisen und Prophezeihungen des Untergangs.

Mikroprozessoren haben jeden Aspekt des Lebens in unserem späten 20. Jahrhundert komfortabler gemacht. Fester Bestandteil des Lebens sind schon Geräte wie der Fernseher, der Videorekorder, Mikrowellen, Sicherheitsschlösser, Kameras, viele Kleingeräte und in der Industrie noch viel mehr. Jedes Teil muss auf seine Jahr 2000-Fähigkeit untersucht werden, aber viele Hersteller haben zugegeben, nur 10-20% ihrer Produkte untersucht zu haben.

Es hat schon begonnen:
Hunderte von Firmen haben schon begonnen die Probleme zu untersuchen, z.B. Shell, Tesco, TSB und Rover.
Ein Computer gab keine Garantiebescheinigungen für die Zeit nach 1999 aus, ein anderer wollte keine Produkte aussenden, weil der das Ablaufdatum als Bestand null interpretierte. Viele andere haben festgestellt, das ihre Software keine Rechnungen mit einem Datum nach dem 31.12.99 akzeptiert. Es gibt einfach keine Garantie, das Maschinen oder Computer ein Datum ab dem 01. Januar 2000 akzeptieren werden.

Der Grund für alles:
Als die Mikrochips entwickelt wurden, gaben die Programmierer das Jahresdatum nur 2-stellig vor um Speicherplatz bei den alten Geräten mit nur 128k zu sparen. So wird 99 als 1999 interpretiert. Wenn das Jahr 2000 erst begonnen hat, werden die meisten PC´s die bis 1996 gebaut wurden nicht mehr arbeiten und die meiste Software die Datumeingaben benötigt wie Buchführung, Tabellenkalkulation und einige Spiele werden unbrauchbar.
Experten warnten schon seit 1990 davor, also ist es nicht so wie wenn man nicht genug Zeit gehabt hätte alles zu prüfen. Aber so wie es aussieht ist es nur noch wenige Tage bis zum Millenium und einige sind erst in den letzten Wochen aufgewacht und haben erkannt wie gross das Problem ist. Die Firmen können Tausende und Abertausende dafür ausgeben, das die Arbeitsgeräte sicher sind, aber wenn dann die Sicherheitsschlösser nicht funktionieren, kommt gar niemand in die

Firma rein. Diese vielen kleinen Fehlerquellen können in der Gesamtheit mehr bewirken als ein grosser Computerfehler und das macht den Leuten Angst.

Fakt ist: Versicherungen lehnen es ab, gegen die Jahr 2000 Fehler zu versichern. Ganz egal, wie viele Programmierer sich mit dem Problem beschäftigen, keiner kann garantieren, das es keine Fehler geben wird. Sicher, die neueren PC´s und Macintosh Computer sind Jahr 2000 sicher, aber ist es auch die darauf installierte Software?
Der einzige moderne 16/32 Bit Computer der von vorneherein gebaut wurde um 4 stellige Jahreszahlen zu verarbeiten ist der AMIGA. So haben also AMIGA-User nichts zu befürchten und müssen nichts aufrüsten. Übrigens: Wir Spectrum-User auch nicht.

Aus PD-Power, frei übersetzt von Thomas Eberle

Stars im Internet

Breezers Speccy Intro
http://www.breezer.demon.co.uk/spec/
Diese Seite ist ein Muss für jeden, der neu im Internet ist, aber auch für die alten Hasen, die noch nicht dort waren. Hier erfährt man einfach alles, speziell über die Demo Geschichte. Unser alter Freund Breezer (ehemals Datasoft) hat sich die Mühe gemacht, verschiede Informationen so aufzubereiten, das man die Dinge leicht zuordnen und verstehen kann. Z.B. hat er nicht nur eine Liste aller bekannten Spectrum-Demo-Programmierer gemacht, er hat auf die Liste auch noch Links gelegt, damit man gleich näheres über die jeweilige Gruppe erfahren kann. So liest man z.B. von wohl Deutschlands berühmtester Gruppe „The Mad Guys" das es sie noch gibt, aber mangels Zeit keine Projekte fertigwerden. Naja, das hört man ja schon seit Jahren, mit einem weiteren Mausklick können wir aber gleich eine Beschwerde an die Jungs schicken. Das ist doch fein. Von manchen Demos sind auch Bilder dabei oder sie stehen gar gleich zum Download bereit.
Aber mit Demos ist es nicht getan, gleiches hat Breezer auch für Magazine, Clubs, Hardware, Services und Homepages gemacht. Und auch damit nicht genug, er hat auch noch einige PC-Fonts und Utilities, die uns den Alltag ohne Spectrum versüssen sollen. Aber Breezer ist ein Arbeitstier, mit einer weiteren Rubrik führt er ein in die Welt des Spectrum-Webrings. Das ist eine Vereinigung von mittlerweile 50 Spectrum-Homepagebesitzern, die gegenseitig mit Links auf sich aufmerksam machen. Einfach toll, was da alles geboten wird und viel viel Arbeit, die dahintersteckt. Schreibt ihm ruhig eine Mail, das macht stolz.

7 Gods Homepage
http://7gods.rulez.sk/
Die 7 Götter sind nicht nur auf dem Spectrum aktiv. Das merkt man gleich an der professionellen Homepage...die Jungs haben auch auf dem PC was drauf. Die gesamte Homepage ist leider in slowakisch, aber mit dem wenigen, was ich verstanden habe, wollen die Jungs wohl weiter auf beiden Systemen arbeiten, wenn man auch nicht weiß wo der Schwerpunkt liegen wird.
Hauptsächlich hat man sich in der Vergangenheit immer wieder mit der DemoBit beschäftigt, und das soll wohl auch so bleiben. Die DemoBit ist eine Demo-Show mit Wettbewerben und soll jährlich in Bratislava stattfinden. Leider ist die Show meines Wissens einige Jahre ausgefallen, aber aufgeben tun die Götter nicht. Die letzte Demo

YES ist zwar schon knapp 2 Jahre her, aber wir lassen uns gerne überraschen. Selbstverständlich stehen die Werke von 7 Gods (ZX und PC) zum Download bereit. Es lohnt sich jedenfalls, das tolle Styling der Page zu betrachten, mehr aber nicht, es sei den man versteht Slowakisch.

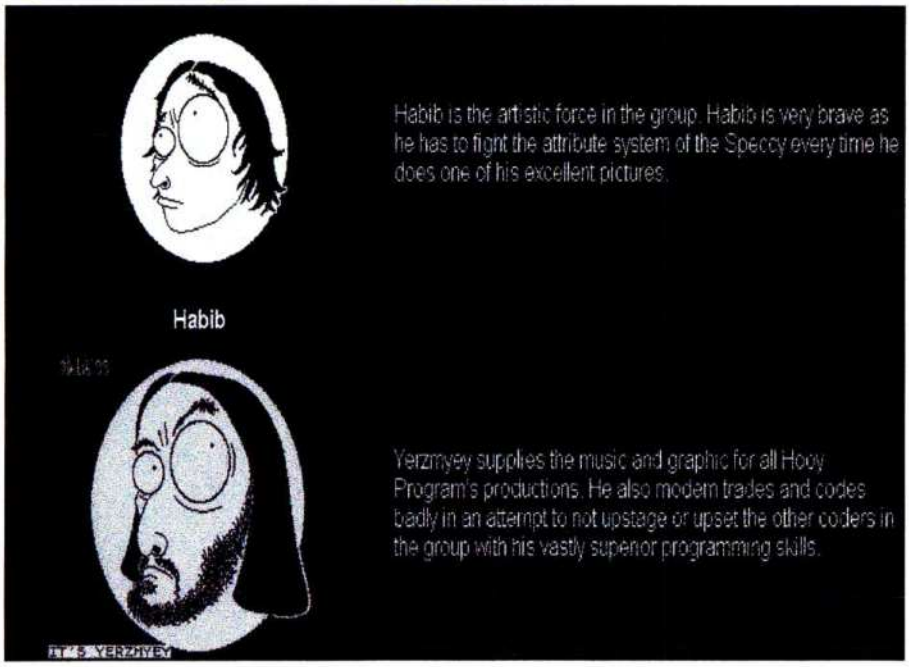
Crazytronic

http://mujweb.cz/www/crazytronic/

Die beiden Mitglieder von Crazytronic Mr. Bob und Hannah hatten ja schon dieses Jahr auf der Doxycon 99 für eine Überraschung gesorgt. Eine tolle Homepage krönt natürlich die Leistung noch. Die beiden sind wohl Dizzy-Fans. In der ersten Sektion stellen sie nämlich Ihre Lieblingsspiele vor, vor allem Adventures und Action-Adventures. Es folgt noch eine weitere Sektion mit Spielen und Demos zum Download und mit Kurzbeschreibung.
Dann geht es los mit Demoscene. Zuerst wird die Doxycon vorgestellt, vor allem die Ergebnisse, bei denen Crazytronic ja gut abschnitt. Leider ist aber alles in tschechisch. Es folgt ebenfalls in tschechisch einiges zur Geschichte der recht jungen Gruppe. Eine Fotogallerie wertet das ganze noch etwas auf und eine Gitarrenakkord-Sammlung deutet auf das zweite Hobby, zumindest von einem der Mitglieder, hin. Die Homepage ist also absolut gelungen, nur Englisch sollten die Jungs noch lernen.

Hooy-Program

http://members.tripod.co.uk/~hooyprog/hooy.html



Jeder Gruppe eine eigene Homepage. Die recht neue Gruppe Hooy (Polen/England) hat in diesem Jahr sowieso das Internet besonders intensiv genutzt, um sich bekannt zu machen. Man kann schon sagen, die Gruppe vertreibt ihre Demos fast nur übers Internet. Nun kann man über die Qualität der Demos streiten, teilweise haben sie LCD z.B. gar nicht gefallen, so das sie gar nicht auf die SCENE+ kamen, aber man kann erkennen, das sich di e Gruppe immer weiter steigert. Dann schauen wir mal auf die Homepage...
Nun, es ist eine reine Vorstellung der Gruppe und ihrer Programme. Dennoch interessant, was HOOY alles zustande gebracht haben. Neben einigen Demos, wobei die einzig sehenswerten aus den Jahren 98 und 99 stammen, sind auch kleine Spiele dabei und auch für den PC gibt es ein Spiel, welches „Spectrumähnlich" von der Grafik her aussieht und auch mit Absicht so gestaltet wurde.
Also, wer diese Seite aufsucht, wird sicherlich das ein oder andere runterladen können, die interessantesten Sachen sind allerdings auf der SCENE+.

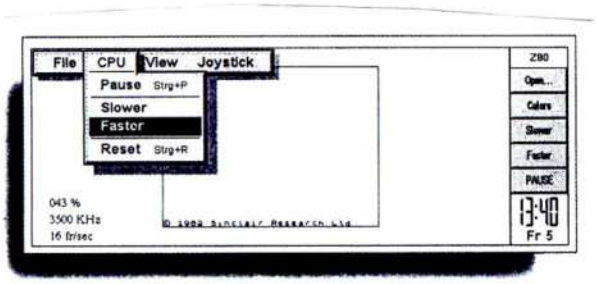
SPECTRUM EMULATOR FÜR PALMTOP

Wir Sinclair Fans mögen ja kleine kompakte Geräte und da hat sich vor allem in den letzten Jahren neben den LAPTOPS eine andere Gerätegruppe etabliert, die sogenannten PALMTOPS. Kaum grösser als ältere Taschenrechner sind die Palmtops doch komplette Computer, wie auch unsere Spectrum-Rechner. Die Gerätetypen reichen von einfachen Geräten mit wenigen Funktionen (auch den Z88 kann man dazu zählen) bis zu High-End Geräten mit Windows- oder ähnlichen Betriebssystemen. PSION hat sich in diesem schon recht bald einen Namen gemacht und für die Serie 5 dieses Herstellers kam bereits vor über einem Jahr ein Spectrum-Emulator heraus, der immer noch ständig verbessert wird.

Der Spectrum-Emulator ist an und für sich schon eine kleine Sensation. Nahezu alle Spiele in den Formaten SNA, TAP und Z80 laufen in atemberaubender Geschwindigkeit und Bildqualität. Das Programm bietet Sounds (zwar kein Ohrenschmaus aber immerhin) und auch Vollbildanzeige an. Es würde von dem bekannten belgischen Programmierhaus PALM-TOP BV entwickelt und als Public Domain freigegeben. Ebenso sind ja unzählige Spiele im Internet verfügbar, so das dem Spielespass keine Grenzen gesetzt sind. Einziger Nachteil: Aufgrund des am Fersehbild orientierten Formats 4:3 und dem Verhältnis der angezeigten Pixel ist das dargestellte Bild nur 54x40 mm gross und im Vollbildmodus zwar grösser, aber verzerrt.

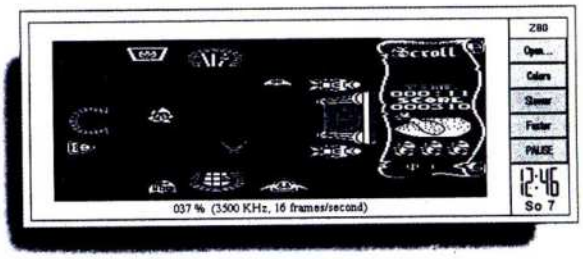
Faxit: Die Unzahl verfügbarer Sinclair Spectrum Spiele und der wirklich gelungene Emulator machen den 5er zu einem brauchbaren Spielautomaten im Kleinformat.

Informationen aus der Zeitschrift Palmtop, gesammelt und eingesandt von Heiko Bader.



Emulator im Gesamtfenster - Der ZX-Spectrum im Psion

Atic Atac im vergrößerten Maßstab



Spec 256 v 1.2 Testbericht von L.C.D.

Bei Recherchen im Internet bin ich „Rein zufällig" auf den Spec256 gestoßen, ein Emulator der verspricht Spiele so umzugestalten, dass sie mit 256 Farben ohne Attributgrenzen laufen. Das Versprechen klingt gut und schön, aber die Wirklichkeit ist doch anders wie ich bei einem ausführlichen Test feststellen mußte.
Zuerst einmal, die Version 1.2 unterstützt nur 48K, folgende Versionen sollten aber auch 128K Speicher emulieren. Dann ist da noch die Geschwindigkeit, diese ist erst auf einem Pentium 233 ausreichend, laut meinen Erfahrungen. Laut WoMo Team genügt durchaus ein langsamerer PC, in der Dokumentation wird als Mindestanforderung ein 486DX4-100 erwähnt, außerdem wird folgendes benötigt: 4Mb RAM, VGA Graphikkarte mit 256 Kb, DOS/Win95-98 und in späteren Versionen Soundblasterkompatible Karte.
Wie arbeitet dieser Emulator? Eigentlich ganz einfach, jede Speicherstelle besteht bei einem normalen Spectrum aus 8 Bits, also einem Byte, beim Spec256 sind es 64 Bits, im Normalfall also 8 Bytes, von dem normalerweise nur immer das erste benutzt wird. Wenn der virtuelle CPU aber etwas in den Graphikspeicher kopiert, werden alle 64 Bits kopiert und hintereinander gelegt. Dadurch wird aber auch verhindert daß Attributbasierende Graphikengines korrekt arbeiten (Cyclone, Knot in 3D), dasselbe gilt auch für berechnete Grafik, sofern nicht Grafiktabellen benutzt werden. FLASH 1 wird auch nicht funktionieren, aber man kann nicht alles haben, und es gibt tausende Spele die für Spec256 umgeschrieben werden können, oder besser gesagt, UMGEZEICHNET, denn mit einem spezielen Malprogramm (nicht inkludiert) werden vorhandene Grafiken erweitert, oder Hintergrundbilder gezeichnet.
Um die Spiele dann zu spielen wird auch ein Joystick emuliert: Sinclair 1,2, Cursor, oder Kempston, für die Sound-untermalung sorgt noch immer der PC Lautsprecher. Für Freaks die ihre Finger nicht vom Debugger lassen können, wurde

auch das eingebaut, und zwar sehr gut, ähnlich wie bei dem No$GbEmu Gameboy Emulation, damit meine ich mehrere Fensterinhalte gleichzeitig: Graphikfenster, Disassembling, z80 Registerinhalte, Stapel und das wichtigste: der Inhalt des erweiterten Graphikspeichers.
Mit dem Debugger kann man PCX Screenshots speichern, der Speicher kann auch in einem speziellen Format abgespeichert werden, der auch den Graphikspeicher berücksichtigt (Snapshot funktion), man kann aber die meisten bekannten Formate trotzdem laden. Der Debugger erlaubt auch Veränderungen der Speicherinhalte (aller Inhalte, auch erweitert). Tracing und Breakpoints.
Die Formate die benutzbar sind: Laden: .Z80/.SNA/.GFX (Spec256 Format), Speichern erfolgt in denselben Formaten).
Bei der Wahl der Steuermethode zeigt sich daß das fehlen der Flash Attributfarbe fatal sein kann, aber die Programmierer des Spec256 haben dem teilweise abgeholfen indem sie eine Option eingebaut haben mit der sie auf Knopfdruck zwischen dem normalen Modus und dem erweiterten umschalten können.
Die Tasten:

F1: Die obligatorische Hilfe
F2: Standartmodus mit 15 Farben und Attributen
F3: Erweiterter Modus mit 256 Farben (Weiter im Text)
F4: PCX Screenshot speichern
F5: Laden eines standartsnapshots (.Z80 oder .SNA)
F6: Speichern des Snapshots (.Z80 voreingestellt)
F7: Laden eines erweiterten Snapshots (.GFX)
F8: Speichern des .GFX Snapshots
F9: Voreinstellungen wie Joystick, Geschwindigkeit oder Sound)
F10: Debuger
F11: NMI aktivierung
F12: Reset
ESC: Verlassen des Emulators

Der erweiterte 256 Modus erlaubt übrigens 64 Farben, der rest sind jeweils 16 Helligkeitsstufen vorhandener Farben (Bright und Flash werden nicht berücksichtigt).

Jetzt kommen wir aber zum wichtigstem: die Spiele die auf 256 Farben erweitert wurden:

Jetpac, Sabre Wulf, Underwurlde, Knight Lore, Game Over 1/2, Phantis 1, Army Moves, Abu Simbel Profanation, Solomons Key und Cybernoid I.

Für die geplante Version mit 128K unterstützung wird auch La Abadia Del Crimen erweitert, die Authoren denken schon an True Color GFX Format, aber ob der Emulator dann immer noch Spec256 heißt, bleibt abzuwarten.

Holt Euch das Zeug Jungs, unter: http://www.emulatronia.com und versucht nicht auf Win2000 umzusteigen, ich habe eine Betaversion und bedauere es jetzt schon, mein nächster Artikel folgt nachdem ich ein Win95 Recovery gemacht habe, denn es gehen kaum noch Programme.

L.C.D.

Dieser Artikel erschien in einer Wittenberger Zeitung anlässlich unseres Treffens dort. Ich hatte vergessen ihn das letzte Mal abzudrucken und hole dies hier nach.

Deutschlandweites Treffen

Klub überlebte seine Computer

„Spectrum"-Nutzer kommen am Wochenende in Wittenberg beim Kulturbund zusammen

Wittenberg/MZ. Für Freunde des Heimcomputers gibt es an diesem Wochenende ein besonderes Treffen. Die „Spectrum"-Nutzer kommen beim Kulturbund zusammen. 1981 stellte der Engländer Clive Sinclair seinen Heimcomputer ZX 81 vor, den er später zum „Spectrum" weiterentwickelte. Der preiswerte Heimcomputer „Spectrum" wurde schnell zu einem der beliebtesten 8-Bit-Computer für Einsteiger und Bastler. Als Monitor diente der Fernseher.

In der DDR war das Gerät besonders beliebt, weil sein Herzstück, der Mikroprozessor Z 80, auch in der DDR hergestellt wurde und dadurch ausreichend Literatur vorhanden war. Die Beschaffung so eines Gerätes war wegen fehlender D-Mark naturgemäß schwierig, etwa 250 DM waren aufzubringen. Dafür gab es verschiedene Wege, oft half die Verwandtschaft im Westen. Vergleichbare DDR-Computer gab es bald, aber nicht für den einfachen Bürger, weil die Produktion kaum für die Schulen reichte.

Am 22. März 1987 gründeten Manfred Richter und Dr. Dieter Schäfer im Kulturbund Wittenberg den Computerklub „Computerfreunde Wittenberg". Beinahe wäre die Gründung noch gescheitert, weil die pflichtgemäß in Kenntnis gesetzte Kreisleitung der SED „kalte Füße" bekam und ihrerseits die Bezirksleitung um Erlaubnis fragte. Es handelte sich ja bei den Klubmitgliedern ausschließlich um Besitzer von „Westcomputern". Die Bezirksleitung der SED war ratlos, schlug vor, doch lieber Roboter zu bauen und verstummte dann. Da waren die Computerfreunde schon nicht mehr zu halten.

Über 100 Computerbesitzer meldeten sich zur Eröffnung, es bildeten sich vier Interessengruppen für die vier beliebtesten Computertypen: Spectrum, Commodore, Atari und Schneider-Computer. Die Interessengruppen trafen sich monatlich im Hans-Heinrich-Franck-Klub oder auch beim VEB Robotron in der Dresdener Straße. Der Computerklub entwickelte sich bald zum Beratungszentrum für den Kreis Wittenberg. Im Programm standen zum Beispiel Textverarbeitung, Datenbanken, Basic-Programmierung, Softwaretausch und Pannenhilfe.

Einige der Computerfreunde haben ihre im Klub trainierten Fähigkeiten nach der Wende erfolgreich beim Aufbau der Verwaltung und in neuen Firmen eingesetzt und tun es heute noch. Andere haben sogar Informatik studiert. Ab 1990 wurden die 16-Bit-Personalcomputer, heute sagt man PC, für jedermann erschwinglich.

Die 8-Bit-Heimcomputer verschwanden ziemlich schnell, oft liegen sie gut verpackt in der Abstellkammer. Doch der Computerklub des Kulturbundes hat überlebt. Monatlich treffen sich die PC-Freunde, und einen Atari-Amiga Klub gibt es auch noch. Aber es gibt noch Freunde der alten Technik, sie sind in Klubs organisiert, geben Zeitungen heraus und treffen sich international.

An diesem Wochenende treffen sich im Kulturbund Wittenberg, Schulstraße 68, „Spectrum"-Freunde aus Deutschland und Österreich. Initiatoren sind der Spectrum Profi Club Köln und der Spectrum-User-Club Stuttgart und das Wittenberger Clubmitglied Norbert Opitz. Morgen geht es um 10 Uhr los. Vielleicht holen einige Wittenberger ihre „Spectrum"-Computer aus dem Keller und machen mit?

DFÜ mit Tasword

Liebe Spectrum-Freunde!!
Der Spectrum ist ja ein recht vielseitiger Computer und lässt sich für mancherlei Sachen verwenden, so u. a. auch zur Datenfernübertragung. Mit einem Interface 1 (sozusagen die Standardmethode) oder einer Opus und den mittlerweile äusserst günstigen Akustikkopplern (mitunter bekommt man sie auf Flohmärketen geradezu nachgeworfen) kann man dann unter Verwendung eines geeigneten Terminalprogrammes mit anderen Usern oder Mailboxen Kontakt aufnehmen. Ein recht interessantes Thema sind in dieser Sicht auch die diversen Spectrum Emulatoren für PC oder andere Rechner, denn mitunter kann man so Daten über ein entsprechendes Modem oder den PC eigenen Internetanschluss verschicken. Aber nicht jeder hat Zuang zu diesen Medien und so wollen wir hier bei der ursprünglichen Methode bleiben, der Datenübertragung mittels Spectrum Hausmitteln sozusagen. Das eigentlich kostspielige an der Datenfernübertragung (und hier insbesondere mit dem Spectrum und über Akustikkoppler) sind die auf Dauer doch recht hohen Telefonkosten. Diese lassen sich zwar dadurch etwas drücken, dass man zu später Stunde dieser Computeranwendung nachgeht oder versucht im gegenwärtigen Tarifdschungel den Überblick zu behalten und den günstigsten Anbieter zu wählen, aber das ist andererseits auch nicht wieder jedermanns Sache und zum Teil recht aufwendig. Kosten lassen sich insbesondere dadurch einsparen, dass man den zu übertragenden Text nicht On-Line erfasst, sondern bereits vorher. Alle bekannten Terminalprogramme erlauben es ja, Texte zu laden und dann zu übertragen. Bei einem 300-Baud-Koppler (vor nicht zu ferner Zeit war das die Krone der DFÜ-Technik) sind es dann etwa 30 Zeichen die pro Sekunde übertragen werden und man hat damit ein ungefähres Mass für die Berechnung der Übertragungsdauer. Damit lassen sich die Kosten in etwa abschätzen.

Zur vorherigen Texterfassung bietet sich Tasword sicherlich auch dadurch an, dass es wohl die meisten Spectrum-User besitzen (sicherlich kann man hier auch andere Programme verwenden wie Pageword oder Wordmaster aber die Routine, die wir hier betrachten arbeitet speziell mit Tasword Files). Tasword bereitet allerdings auch ein Problem, nämlich das ungewöhnliche Textformat. Wie wohl inzwischen allseits bekannt, sind bei Tasword alle Textzeilen gleich lang, unabhängig von ihrer tatsächlichen Länge. Leerräume werden mit Blanks aufgefüllt. Also haben wir pro Zeile fest vergeben 64 Zeichen. Dadurch weiss Tasword immer, wann eine Zeile zu Ende ist und benötigt deshalb keine Zeilentrennzeichen. Bei der Datenfernübertragung hat man in der Regel Zeilen beliebiger Länge, verwendet aber sogenannte Wagenrücklaufzeichen (CR) mit dem ASCII-Code 13. Deshalb muss man Tasword-Texte vor der Übertragung erst einmal diesem Format anpassen. Dies macht nun die kleine Routine, die wir heute betrachten wollen. Michael Schramm, ein in Spectrum Kreisen bekannter Name (eine Menge Routinen stammen aus seiner Feder - mit einigen davon wollen wir uns in späteren Artikeln befassen) hat dieses Programm u. a. in der Zeitschrift „Computer Kontakt“ vor vielen Jahren veröffentlicht. Da es nicht schaden kann, auch mal wieder ein Programm einzutippen, haben wir uns hingesetzt und diese Routine abgetippt. Nun seid ihr dran.

Nach dem Eintippen (hoffentlich ohne Fehler) muss das Programm mit RUN 2000 gestartet werden, damit der Maschinencode erzeugt wird. Dieser hat eine Länge von 388 Bytes. Sollte es im späteren Verlauf einmal zu einem Programmfehler bzw. -abbruch kommen (man weiss ja nie was so passiert), kann man es jetzt jederzeit wieder mit RUN starten. Zu beachten ist die Zeile 2175, die die Druckersteuerung beinhaltet. Diese Zeile muss auf den entsprechenden Drucker und das verwendete Interface angepasst werden. Dies sollte jedoch ohne grössere Probleme möglich sein. Und jetzt noch ein paar Erklärungen zu den einzelnen Menuepunkten soweit sie nicht ohnehin selbsterklärend sind:

Text nachladen
Hier wird von dem angewählten Speichermedium eine Textdatei geladen oder an eine bereits bestehende angehängt. Soll nicht angehängt werden, so ist der alte Text vorher zu löschen. Der zu ladende Text muss auf folgende Weise abgespeichert worden sein:

SAVE „name“ CODE

Es sollte darauf Rücksicht genommen werden, nicht zwei Texte mit unterschiedlichem Format zu verketten, da das Programm hierbei nicht vernüftig arbeiten kann.

Text aufzeichnen
Ist der vorliegende Text ein Tasword-File, kommt es zu einer Besonderheit. Ist der Text länger als der in der Variablen TASLEN (siehe Zeile 60) vorgegebene Bereich, so wird der Text in mehrere Teilstücke unterteilt. Der Aufzeichnungsname darf in diesem Fall nicht länger als 8 (acht!!) Zeichen sein, da die Endungen 1, 2,...usw. angehängt werden. Die Aufteilungsroutine gewährleistet, dass die aufgeteilten Files auch weiterhin von Tasword bearbeitet werden können.

Grafikzeichen löschen

Tasword benutzt bekanntlich im Textfile Grafikzeichen für die Druckersteuerbefehle. Diese werden von dem vorliegenden Programm durch Blanks ersetzt. Dies wird aber nur bei als Tasword-Files vorgegebenen Dateien durchgeführt.

Tasword ——> DFUE
Dies wurde bereits weiter oben erläutert. Die Routine setzt eigentlich nur CR. Wer auch LF (Linefeeds) wünscht, muss sie in Zeile 2160 entsprechend ändern.

Blanks streichen
Falls der vorliegende Text in Tasword mit WordWrap (Randausgleich rechts/Blocksatz) geschrieben wurde, können hier die Leerzeichen wieder gelöscht werden, was die Textlänge reduziert. Blanks zur Einrückung links oder bei Absätzen sind davon natürlich nicht betroffen. Bevor diese Funktion allerdings angewendet werden kann, muss das Tasword-File als DFUE-File bearbeitet worden sein.

DFUE ——> Tasword
Hier haben wir die Umkehrung der entsprechenden Funktion. Das gewährleistet, dass per DFUE empfangene Texte mit Tasword weiterbearbeitet werden können.

Soweit das Wichtigste zu diesem sehr interessanten Programm von Michael Schramm.

Es folgt das BASIC-Listing. Bis demnächst an dieser Stelle....

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Grossholzhausen

```
  1 REM  Tasword <—> DFUe etc.
COMPUTER KONTAKT 1987  Michael Schramm
 10 DEF FN D(X)=PEEK X+256*PEEK (X+1)
 20 DEF FN F$(X)="      „(LEN STR$ X TO
6)+STR$ X
 30 DEF FN A(X$)=CODE X$-48-39*(X$>"9")
 40 DEF FN B(X$)=16*FN A(X$(1))+FN A(X$(2))
 50 LET A=29000: LET TXT=A+388
 60 LET TASLEN=250*64
 70 LET MD=1
 80 LET TXLEN=USR (A+25)
 90 CLS : PRINT „   Textformat manipulieren"
100 PRINT : PRINT „1: Text ansehen"
110 PRINT : PRINT „2: Wahl von Cassette/
Microdrive"
120 PRINT : PRINT „3: Text nachladen"
130 PRINT : PRINT „4: Text aufzeichnen"
140 PRINT : PRINT „5: Graphikz. loeschen
(Tasword)"
150 PRINT : PRINT „6: Tasword -> DFUe"
160 PRINT : PRINT „7: Blanks streichen (DFUe)"
170 PRINT : PRINT „8: DFUe -> Tasword"
180 PRINT : PRINT „9: Text drucken"
190 PRINT : PRINT „0: Text loeschen"
200 PRINT #0;AT 0,0;"Textlaenge:";FN
F$(TXLEN)'"      Frei:";FN F$(FN D(23732)-TXT-
TXLEN)
210 LET I$=INKEY$: IF I$="" THEN GO TO 210
220 IF I$<„0" OR I$>"9" THEN GO TO 210
230 GO SUB 300+100*VAL I$
240 GO TO 80
300 INPUT „Text wirklich loeschen (J/N)? „;I$
310 IF I$<>"J" AND I$<>"j" THEN RETURN
320 LET M=INT (TXT/256)
330 POKE A,TXT-256*M
340 POKE A+1,M
350 RANDOMIZE USR (A+4)
360 RETURN
400 CLS : PRINT ;
410 RANDOMIZE USR (A+16)
420 INPUT „Weiter nach ENTER!"; LINE I$
430 RETURN
500 INPUT „Cassette (-> 0) oder Microdrive (->
1..8)? „;MD
510 IF MD<0 OR MD>8 OR MD<>INT MD THEN
GO TO 500
520 IF NOT MD THEN RETURN
530 CLS : CAT MD: GO TO 420
600 INPUT „LOAD - welcher Name? „;I$
610 IF LEN I$>10 THEN GO TO 600
620 IF MD THEN GO TO 650
630 LOAD I$ CODE TXT+TXLEN
640 RETURN
650 IF I$="" THEN GO TO 600
660 LOAD *"m";MD;I$ CODE TXT+TXLEN
670 RETURN
700 LET T=USR (A+22)
705 IF NOT T THEN RETURN
710 LET N=1+(T=1)*INT ((TXLEN-1)/TASLEN)
715 INPUT „Aufzeichnen unter welchem Namen?";I$
720 IF I$="" OR LEN I$>10-2*(N>1) THEN  GO TO
715
725 IF N>1 THEN  GO TO 750
730 IF NOT MD THEN  SAVE I$ CODE TXT,TXLEN:
```

```
RETURN
 735 SAVE *"m";MD;I$ CODE TXT,TXLEN
 740 VERIFY *"m";MD;I$ CODE
 745 RETURN
 750 FOR I=1 TO N
 755 LET L=TASLEN: IF I=N THEN  LET L=TXLEN-(N-
1)*TASLEN
 760 LET ADR=TXT+(I-1)*TASLEN
 765 LET N$=I$+"."+STR$ I
 770 IF NOT MD THEN SAVE N$ CODE ADR,L: GO TO
785
 775 SAVE *"m";MD;N$ CODE ADR,L
 780 VERIFY *"m";MD;N$ CODE
 785 NEXT I
 790 RETURN
 800 RANDOMIZE USR (A+19)
 810 RETURN
 900 RANDOMIZE USR (A+7)
 910 RETURN
1000 RANDOMIZE USR (A+10)
1010 RETURN
1100 RANDOMIZE USR (A+13)
1110 RETURN
1200 LPRINT ;
1210 RANDOMIZE USR (A+16)
1220 RETURN
2000 RESTORE : CLEAR 28999
2010 LET A=29000
2020 FOR Z=3000 TO 3030 STEP 10
2030 PRINT „Zeile „;Z;": „;
2040 READ A$: LET S=0
2050 IF LEN A$<4 OR LEN A$/2<>INT (LEN A$/2)
THEN  GO TO 2190
2060 FOR I=1 TO LEN A$-2 STEP 2
2070 LET X=FN B(A$(I TO I+1))
2080 LET S=S+X
2090 POKE A,X: LET A=A+1
2100 NEXT I
2110 IF FN B(A$(I TO ))<>S-256*INT (S/256) THEN
GO TO 2190
2120 PRINT „ok"
2130 NEXT Z
2140 LET A=29000
2150 RANDOMIZE USR (A+4)
2160 POKE A+2,1: REM 1 fuer nur CR; 3 fuer CR
+ LF
2170 POKE A+3,64: REM Tasword-Zeilenlaenge
2175 CLEAR #: OPEN #3;"t": FORMAT „t";4800
2180 RUN
2190 PRINT „fehlerhaft!": STOP
3000 DATA „cc720140c37b71c38b71c3ca7
1c30072c35672c37172c389722ab45caf2bbe
28fc232248712a487111cc72afed52444d626
bc92ab45ced5b4871cd7371c87713edb0c9c
d9072c83dc0cda1723a4b7147545dcdb9722
80f7723fe202802545d10f1cdba710b"
3010 DATA „18e63a4b71b8c4ba71cd6a711
8c1eb3a4a711f3003360d231fd0360a23c9cd
9072c83dc8c5e5d9d11bc1d90e200602cdb9
7228d5b92815cb887723fe0d28eecb4028ecc
b802b7123772318e3cb4820e9060118dbcd9
072c83dc8cda1723a4b7147cdc37232"
3020 DATA „28ccfe0d2014181e3a4b7147cd
c37228bdfe0d28e41803cdc372280afe0d2806
772310f318e2d9d5d9d1480600e509380eed5
2300ae1413e20772310fc18ba2ab45cd1c3b5
71cd9072c87e23fe0d280afe0a2807fe203002
3e3fd70b78b120eac9cd907228"
3030 DATA „c83dc0117f207eba3803bb380
172230b78b120f2c9cd907206004fc9cd6d7
1c83e0de5c5edb1c1e13e01c03cc9cd6d712
a48712bed5bb45c1bc5edb8d5d9d1c1d921
cc72c9d978b128030b131ad9c9cdb972c8fe
0ac018f78e"
9000 SAVE „TASW<->DFU" LINE 2000
9010 STOP
9500 SAVE *"m";1;"dfue" LINE 2000
9510 VERIFY *"m";1;"dfue"
9520 STOP
```

———Ende des Listings———

Tips + Tricks

Adventurelösung: GREMLINS

Liebe Clubmitglieder!!

In unserer Adventureecke haben wir uns diesmal ein Programm ausgesucht, das viele von euch sicherlich kennen. Es dreht sich bei diesem Adventure (einem Klassiker) aus dem Hause „Adventure International" alles um diese kleinen, netten Tierchen, die viele von uns vielleicht auch aus dem Kino oder Fernsehen kennen - die GREMLINS. Gizmo und seine Verwandten machen uns hier ziemlich zu schaffen und wer den Film kennt weiss, dass man drei Dinge beachten muss, wenn man mit Gremlins umzugehen versucht - kein Wasser, kein Futter, und jede Menge Licht!!! Wer sich an diese Regeln hält, hat gute Chancen, das Programm zu überleben. Bekanntlich haben Gremlins ja eine nahezu explosionsartige Vermehrungsrate und wer nicht aufpasst, kommt urplötzlich unter die Räder, d. h. die Gremlins übernehmen das Kommando und lassen uns keine weitere Chance. Also kann unsere Aufgabe nur darin bestehen, die Stadt von allen Gremlins zu befreien. Leider haben diese Tierchen die Unart, sich überall zu verstecken, also auch an Plätzen, an denen man sie gar nicht vermutet. Also Augen auf und wirklich überall herumstöbern, es kann keinesfalls schaden. So ausgerüstet können wir uns nun daran machen, zu tun, was getan werden muss. Kommen wir vorab aber, wie gewöhnlich, zum beiliegenden Plan und seinen Locations. Wie ihr seht, ist Gremlins nicht all zu umfangreich was die Räumlichkeiten betrifft aber dafür gibt es einige wirklich gut versteckte Dinge zu finden und zu bereinigen. Jetzt aber erstmal der Plan und die in den Locations zu findenden Gegenstände:

01) In a bedroom / Gremlin pods, chicken scraps, flashlight
02) In a living room / christmas tree, sword, remote control, Gremlin
03) On a driveway
04) On a road
05) By the Y.M.C.A. / broken door
06) By a swimming pool / pool
07) In a pool / water, drain plug, Stripe
08) In a kitchen / microwave oven, food blender, laundry chute, drawer, Gizmo, knife, spark igniter
09) By a mail box / mail box, metal plates
10) On the road A / petrol station
11) In a service bay / pit
12) In a pit / welding torch, gas bottle, valve & pipe
13) In a garage / snow plough, ladder
14) On the road B / Dorry's tavern
15) On the road C / department store, cinema
16) In a foyer
17) In a sports department / smashed vent
18) In a toy department / smashed vent, gang of Gremlins
19) In a bar / bar, tables, chairs, gang of Gremlins
20) Behind a bar / beer pumps, pipe from pump, camera, gang of Gremlins
21) In a cinema / seats, gang of Gremlins
22) In a projection room / projector, gang of Gremlins
23) On the stairs A
24) In a spare room / smashed vent
25) On the stairs B
26) In a reception room / smashed vent
27) On the stairs C
28) In a corridor A / door
29) In a small office A / smashed vent
30) In a corridor B / door
31) In a small office B / smashed vent
32) On the stairs D / trapdoor in ceiling
33) On a roof / smashed vent
34) In a corridor C
35) In the managers office / smashed vent, broken window
36) In a hardware department / electric drill, hacksaw, smashed vent, gang of Gremlins, display counter, mains outlet, tape

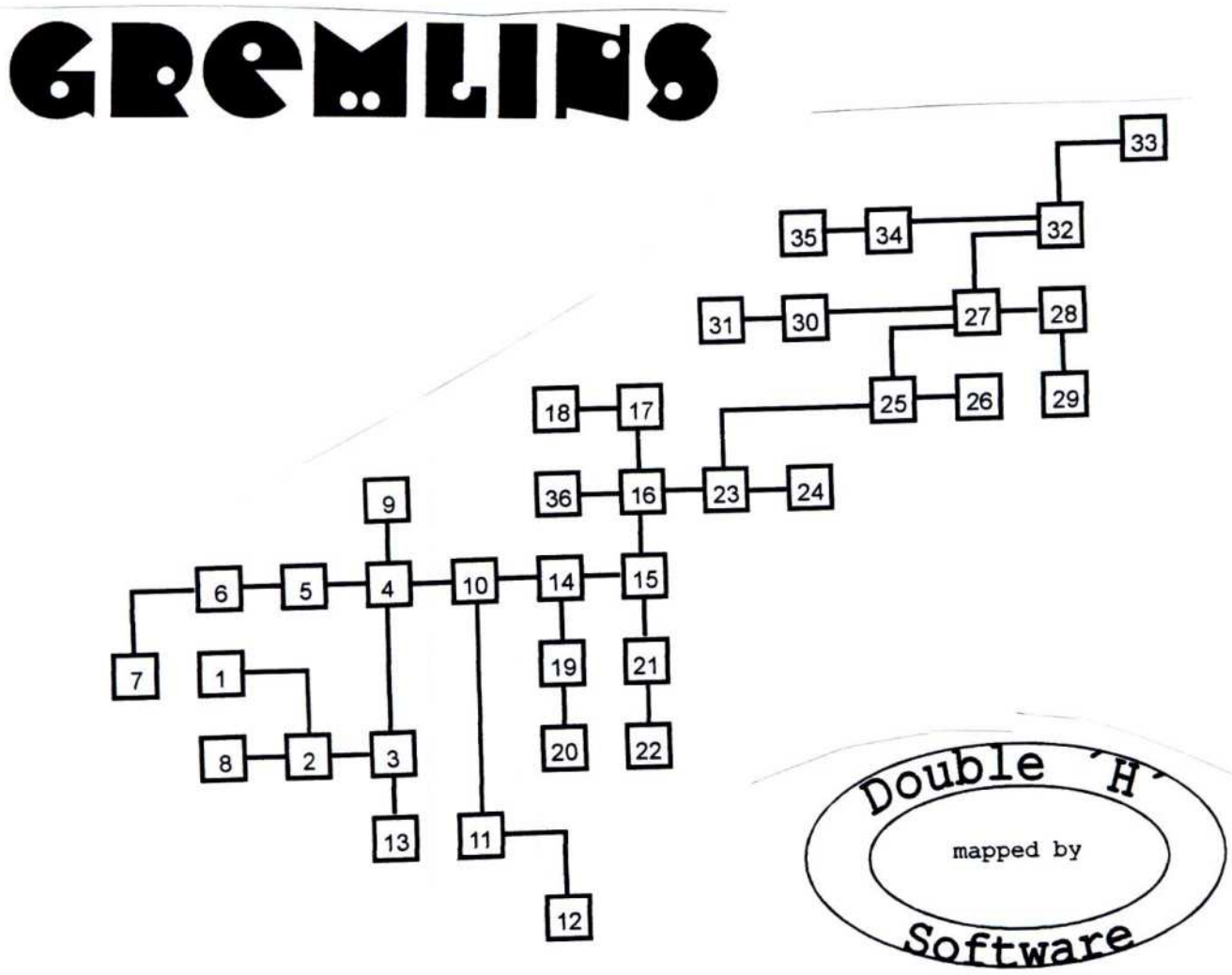
Soweit der Plan und die darin auffindbaren Gegenstände. An dieser Stelle noch eine Anmerkung zu der „gang of Gremlins", die allenthalben auftaucht. Wir haben sie in obiger Liste überall dort eingetragen, wo sie auftauchen kann (soweit wir wissen). Bekannterweise muss man sehen, dass man sie umgehend wieder los wird. Und nun ist es Zeit sich ins Geschehen zu stürzen. Wir starten an unserem Ausgangsort - in a bedroom und machen so weiter:

D, take sword, kill gremlin, drop sword, enter door, N, W, enter door, enter pool, take plug (das Wasser aus dem Pool fliesst ab), U, E, E, S, W, take remote, enter kitchen, press button (wir kochen einen Gremlin), press button (der Microwellenofen ist aus), press button (wir drehen einen weiteren Vertreter dieser Rasse durch den Mixer), press button

(der Mixer ist aus), press button (wir öffnen den Behälter), examine chute, take gizmo, look gizmo, press button (der Behälter ist wieder zu), press button (Schublade auf), examine drawer (wir finden ein Messer), examine drawer (..und noch einen Anzünder), take knife, take igniter, drop remote, E, U, kill gremlin, take flashlight, D, enter door, N, N, light flashlight, mail flashlight (Stripe springt aus dem Postkasten und rennt davon), S, E, enter station, enter pit, take torch, take bottle, U, N, W, S, S, open valve (wir hören wie Gas ausströmt), light torch, weld controls (dadurch haben wir den Schneepflug unbrauchbar gemacht), drop igniter, take ladder, N, N, N, cut box (wir zerschneiden den Briefkasten in einzelne Metallplatten), take plates, S, E, E, E, enter store, N, drop gizmo (er springt ins Ventilationssystem), weld plate, W, weld plate, E, S, S, W, enter tavern, enter bar, take camera, press button (das Blitzlicht leuchtet auf und verscheucht die Gremlins), cut pipe, drop knife, take pipe, N, N, E, enter cinema, S, start projector (die Gremlins verfolgen den Film - noch ein kleiner Hinweis. Wann immer die Gremlins von jetzt an erscheinen muss man nur den Auslöser der Camera betätigen um sie zu vertreiben), N, N, enter store, E, E, weld plate, W, U, E, weld plate, W, U, E, open door, enter door, weld plate, N, W, W, open door, enter door, weld plate, E, E, U, drop ladder, climb ladder, weld plate, D, W (Gizmo öffnet die Tür von innen - er folgt uns von nun an), enter door, weld plate, E, E, D, D, D, W, W, wait, wait, press button (das treibt jeden noch verbliebenen Gremlin in das Ventilationssystem, das nun an jedem anderen Ausgang verschlossen ist), weld plate (jetzt sind alle Gremlins im Ventilationssystem gefangen), drop camera, take drill, plug drill, drill plate, drop drill, examine counter, take tape, take saw, close valve (wir haben das Gas abgestellt), cut pipe, drop all (d. h. jeden Gegenstand einzeln ablegen), join pipe, insert pipe, open valve (das Gas füllt jetzt das Ventilationssytem), E, S, W, W, W, W, enter door, wait (bis Stripe erscheint...es kann sein, dass er uns einfach überrennt. Wenn dem so ist müssen wir in den Pool und wenn er nicht dort ist wieder nach oben - damit haben wir dann eine neue Chance), wait, enter pool, take stripe, U, E.....the final message appears:

The Sun rays destroy Stripe.....I have won....every last Gremlin is dead....Hooray!!

Damit haben wir wieder ein Adventure auf dem Spectrum erfolgreich bewältigt. Bis dann....but the adventure continues



Adventurelösung: Robin of Sherwood

Hallo Freunde!!

Bei unseren Streifzügen durch die Abenteuerwelten der Spectrum Adventure Programme gelangen wir heute ins England etwas länger zurückliegender Tage. Als in den dortigen Wäldern noch finstere Gestalten hausten, die im Namen von Prinz John die Reichen begünstigten indem sie die Armen ausplünderten, war auch die Zeit des Rächers der Armen, die Tage eines Robin von Locksley, uns sicherlich besser bekannt als Robin Hood. Bekanntermassen schlug dessen Herz für die edle Lady Marion und nichts hielt Robin davon ab, sich für Sie und die Armen einzusetzen. Somit sind wir bei unserem heutigen Spiel gelandet, Robin of Sherwood, aus dem Hause Adventure International. Der Spieler verkörpert natürlich Robin Hood und hat als Aufgabe aus dem Gefängnis zu fliehen, die sechs Touchstones von Rhiannon zu finden, Maid Marion zu befreien und schliesslich zu Rhiannons Kreis zu reisen und dort die Touchstones abzulegen. Na das hört sich ja nach einer munteren Reise durch den Sherwood Forest an, aber ganz so einfach ist die Sache nicht. Bekanntermassen gab es bei diesem Adventure bereits ganz zu Beginn ein sehr schwer zu lösendes Problem, nämlich - wie kommt man aus der verdammten Gefängniszelle raus. Dazu aber später im Verlaufe der Lösung mehr. Vorab aber noch ein paar allgemeine Hinweise zu einzelnen Sachverhalten im Programmablauf. Eine wichtige Person ist Gregory der Steuereintreiber (scheint mit bekannten Politikern dieses Genres näher verwandt zu ein). Er sollte normalerweise dort anzutreffen sein, wo wir ihn im Lösungsweg eingetragen haben. Er kann sich jedoch auch NÖRDLICH oder SÜDLICH dieser Location befinden. Desweiteren treffen wir im Verlauf der Lösung auf einen Leibeigenen mit seinem Karren (serf). Falls ihr ihn nicht dort antrefft, wo er nach der Lösung sein soll, müsst ihr in suchen. Er kann sich jedoch überall im Sherwood Forest herumtreiben. Normalerweise ist er aber nicht weit weg, wenn überhaupt. Gegen Ende der Lösung kommen wir nachts einmal wieder nach Nottingham Castle. Hier ist angezeigt rasch zu handeln, denn bei Sonnenaufgang werden wir entdeckt und eingesperrt. Also nutzt die Gunst der Dunkelheit. Nun wie weiter oben versprochen ein paar Tips für die Flucht aus der Gefängniszelle. Man muss dazu auf die Schultern der Mitgefangenen steigen. Allerdings muss das im rechten Moment geschehen, denn sie können uns nicht lange tragen und brechen dann zusammen. Wenn das passiert, muss man die ganze Prozedur nochmals wiederholen. Also denkt daran - Timing ist gefragt. Nun aber genug der Vorrede, kommen wir zu den Locations und den beiliegenden Plan. Bedenkt bitte wieder, dass manche eigentragenen Gegenstände erst sichtbar sind, wenn bestimmte Handlungen vollzogen wurden:

01) In a dark dungeon / grating, prisoners
02) Standing on somebodys shoulders / guard, sword
03) In the guard room / Much, Will Scarlet, door, dead guard
04) In the castle courtyard
05) On the castle battlements
06) On a stone staircase A / two doors
07) On a stone staircase B
08) In the upper bedroom / bed
09) In a bedroom A / Lady Marion, window, door, bed
10) In Sherwood forest A / Herne the hunter
11) In Sherwood forest B
12) In Sherwood forest C
13) In Sherwood forest D
14) In Sherwood forest E / John Little, quarterstaff
15) By a waterfall
16) In Herne the hunter's cave / Herne, albion, long bow, quiver with arrows
17) In Sherwood forest F
18) In Sherwood forest G
19) In the outlaw's camp
20) In Sherwood forest H
21) In Sherwood forest I
22) In Sherwood forest J
23) In Sherwood forest K
24) On a sand flat / castle de Belleme, Little John
25) In the courtyard of castle de Belleme / statue of Azeal
26) On the statue of Azeal / hundred gold coins
27) In a long dark corridor
28) In a place of devil worship / Simon de Belleme, Marion, touchstone
29) In Sherwood forest L
30) In Sherwood forest M / two hundred gold coins
31) In Sherwood forest N
32) In Sherwood forest O
33) Outside Ceaford grange
34) In a narrow passage under the grange
35) In a cellar / Siward the thief
36) In a bedroom B / treasure chest, holy crest, touchstone, hundred gold coins
37) In Sherwood forest P
38) In Sherwood forest Q
39) In Sherwood forest R
40) Outside kirkless abbey / nun, touchstone
41) In Sherwood forest S
42) In Sherwood forest T
43) In the templar's camp / touchstone

44) In Sherwood forest U
45) In Sherwood forest V
46) In Sherwood forest W
47) In the village of Wickham / large tree
48) In front of Herne the Hunter's holy tree
49) Up a tree / touchstone
50) In Sherwood forest X
51) In Sherwood forest Y
52) In Sherwood forest Z
53) In Sherwood forest AA
54) Inside a stone circle

Wie ihr sehen könnt, ist Sherwood Forest ein ganz schön grosser Wald - na kein Wunder, welche finsteren Gestalten darin Platz finden müssen. Doch das soll uns nun nicht mehr kümmern. Machen wir uns daran, die gestellte Aufgabe zu erfüllen. Wir starten in der Gefängniszelle.....

Go to prisoners, examine grating, wait, examine grating (jetzt müssen wir warten, bis eine Wache genau über uns auf dem Gitter steht - hoffentlich können uns unsere Helfer so lange halten), grab ankle, strangle guard, examine guard, get sword, undo bolt with sword, push grating, enter grating, go to door, go to battlements, go to door, climb up staircase, go to door, go to door, go down staircase, go right door, talk to marion, go to window (wir sind jetzt im Sherwood forest und Herne the Hunter sollte alsbald auftauchen), N, N, N, W, take quarterstaff, fight John, say follow, N (wir sehen einen schön animierten Wasserfall - einer der grafischen Höhepunkte dieses Programmes), go waterfall, drop quarterstaff, take albion, take longbow, take quiver, go waterfall, E, N, W, wait (bis ein Bote die Bildfläche betritt), E, S, S, S, S, S, go to Nottingham, enter contest, shoot arrow, take arrow, capture sheriff, go gates (das hat sicherlich nichts mit Bill Gates zu tun), leave sheriff, N, N, N, N, E, E, E, E, E, E, climb statue, examine eyes, take coins, D, go door, S, kill simon, free Marion, take silver arrow, examine Simon, take touchstone, say follow, N, go door, say follow, W, W, W, W, W, W, S, S, W, wait (bis der Leibeigene erscheint), stop serf, N, N, E, E, E, E, N, N, N, N, S, examine vegetation (Marion entdeckt einen geheimen Eingang), enter cave, N, take thief, S, S, S, S (hier auf dieser Nord/Süd Route solten wir bleiben, bis Gregory der Steuereintreiber erscheint), examine sacks, take coins, S, W, W, W, W, S, S (hier sollte noch der Karren des Leibeigenen stehen), climb into cart (die Pferde laufen gewohnheitsgemäss nach Nottingham Castle), wait (bis man mitgeteilt bekommt, dass es dunkel ist), leave cart, go battlements, go door, go left door, drop thief, examine chest, take crest, examine chest, take touchstone, examine chest, take coins, take thief, go door, go right door, go window, kill thief, examine thief, take coins, N, N, N, N, N, N, N, E, N, knock on door, talk to nun, drop coins, drop coins, drop coins, take touchstone, S, W, W, W, W, drop crest, take touchstone, S, S, S, W, W, climb tree, examine tree, take touchstone, D, E, E, E, E, S, S, S, W, W, W, drop touchstone, drop touchstone, drop touchstone, drop touchstone, drop touchstone, drop silver arrow.....Plötzlich erscheint Herne und berührt den Silberpfeil. Dieser verwandelt sich in den sechsten Touchstone und unter einem donnernden Klatschen verschwindet Herne.....wir haben unsere Suche abgeschlossen und das Adventure gelöst.

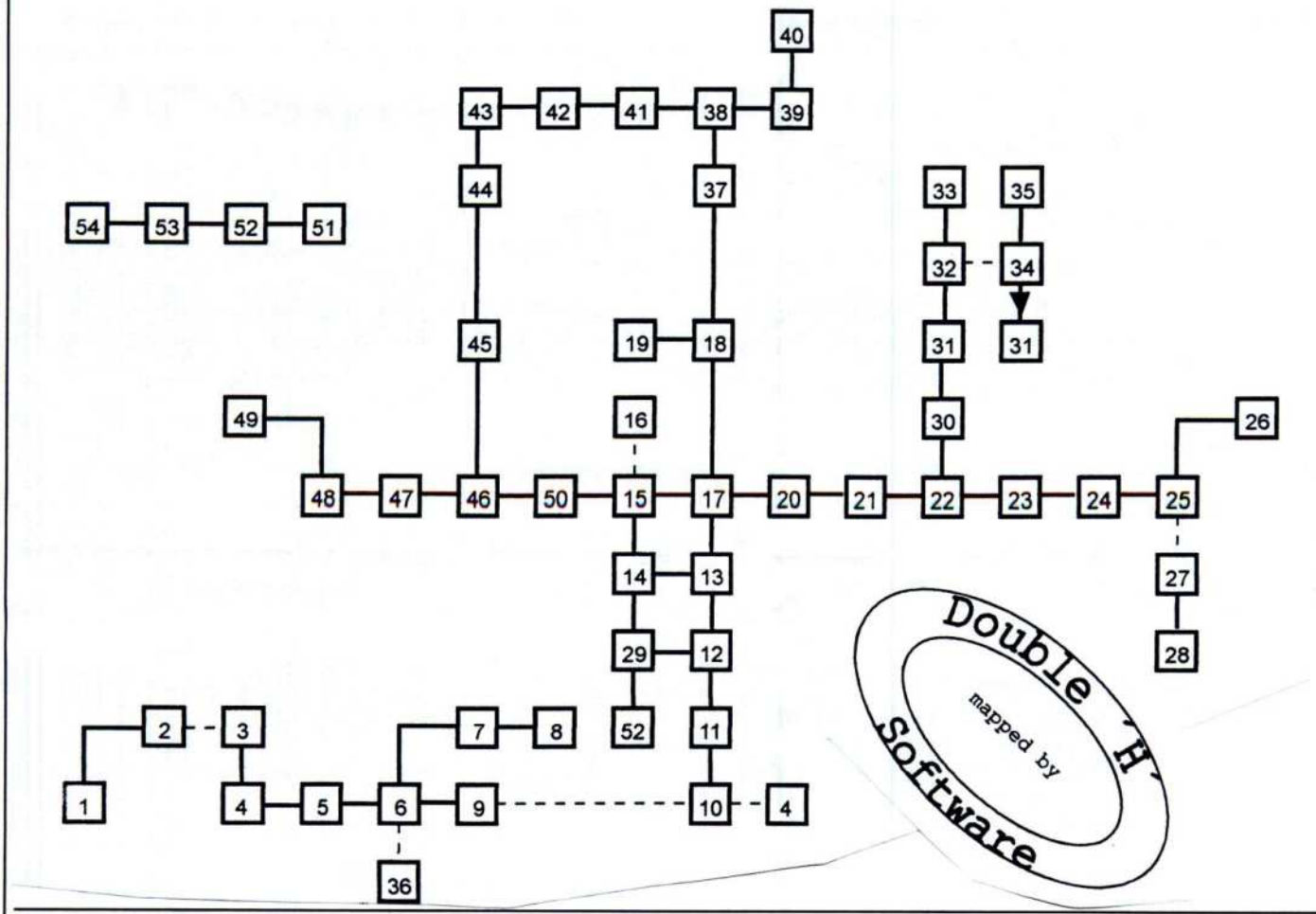
Unserer unmassgeblichen Meinung nach ist dies eines der schönsten Adventures für den Spectrum und wir hatten viel Spass bei der Ausarbeitung dieser Lösung. Vielleicht konnten wir auf diesem Weg wieder dem einen oder anderen verirrten Abenteurer auf den rechten Weg zurückbringen. Soviel für diesen Monat. Mal sehen was wir als nächstes auspacken werden. Seid mal gespannt. Bis die Tage.....

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Grossholzhausen

Codewörter für Quadrax

In einem tschechischen Magazin fanden wir die hilfreichen Codewörter für diesen Ultrasoft-Hit (im Vertrieb von SINTECH):

1) CLAUN	11) OBRAZ	21) DAMME	31) RIEKA	41) ABBBD
2) MATUS	12) KOPEC	22) POZOR	32) WORLD	42) KMPTP
3) ATLAS	13) QUEEN	23) KABAT	33) TEHLA	43) JHCKN
4) SPINA	14) POHAR	24) SLOVO	34) KAKAO	44) ZYXQW
5) DIODA	15) ULTRA	25) VYTAH	35) PRSTY	45) ALKLA
6) ISSAK	16) STORM	26) KOMIK	36) FERDO	46) AMRAK
7) KLANA	17) HOBIT	27) PARIS	37) QUADER	47) RAMRA
8) CONAN	18) LAMPA	28) KAMEN	38) MAKSY	48) JURRR
9) PEKLO	19) ROXET	29) ZORMI	39) KOCKA	49) QWYXX
10) ZYXTY	20) MBHLR	30) FINTA	40) COMOP	



SQ-Tracker - Anleitung

2.3.6 Unteres Menü

Im unteren Bereich des Bildschirms ist ein kleines Menü, das die folgenden Funktionen enthält:

SAMPLE -	Name des SAMPLES. Wenn man den Namen anklickt, kann man einen beliebigen anderen Namen angeben.
NO "Buchst." -	Gibt den aktuellen SAMPLE an (A-Z). Wenn man links oder rechts davon anklickt, springt man zum vorigen bzw. folgenden SAMPLE. Bevor der SAMPLE wechselt, wird automatisch **Do** ausgeführt.
TONE -	Zeigt an, in welchem Ton der SAMPLE beim Testen abgespielt wird. Durch anklicken wird jeweils um einen halben Ton erhöht.
OCT -	Gibt an in welcher Oktave der SAMPLE zum Test abgespielt wird. Durch anklicken links und rechts der Zahl wird jeweils um eine Oktave erhöht bzw. gesenkt (1-8).
SAVE -	Speichert den SAMPLE auf eingestelltem Medium. Unbedingt vorher prüfen, ob das richtige Speichermedium gewählt ist. Fehler wird durch Streifen im Border dargestellt.
LOAD -	Lädt einen neuen SAMPLE anstelle des alten. Man muß den Namen des neuen SAMPLES eingeben und ENTER betätigen.
DO -	Schreibt alle Änderungen in den Speicher. Muß gemacht werden, bevor das Menü verlassen wird, oder die Einstellungen bleiben wie zuvor.
CLEAR -	Setzt alle Einstellungen auf 0.
UNDO -	Stellt den zuletzt in Speicher geschriebenen SAMPLE wieder her.
EXIT -	Zurück ins Hauptmenü.

Am rechten Bildschirmrand sind mittig noch zwei Felder übrig, die wir nicht besprochen haben. Das obere (Dreieck) wirkt wie **Play** im Hauptr enü. Es spielt das Musikstück immer wieder ab und man kann mit **DO** gespeicherte Änderungen sofort hören. Ein Abspielen des SAMPLES ist natürlich während des abspielens des Musikstücks nicht möglich. Das Feld darunter (Viereck) erlaubt den schnellen Sprung vom **Sample-Editor** zum **Ornament-Editor** und wieder zurück.

2.4 Ornament-Editor

Man kommt in diesen Editor vom Hauptmenü aus (ORNAMENT klicken) oder aus dem Sample-Menü (Viereck)

2.4.1 Was ist ein Ornament

Ein Ornament ist so etwas wie ein Akkord. Der AY-Soundchip des Spectrum 128 hat nur 3 Soundkanäle und einen Akkord zu spielen würde alle diese Kanäle ausfüllen. Darum gibt es eine andere Lösung, die nur einen Kanal braucht, damit man die anderen Kanäle noch frei hat. Es klingt nicht genauso wie ein richtiger Akkord, es ist der schnelle Wechsel von verschiedenen Tönen, den wir hier Ornament nennen.
Auf den ersten Blick sieht der **Ornament-Editor** aus wie die **Frequenz-Hüllkurve** des SAMPLES. Das ist so, weil die Funktion recht ähnlich ist. Aber der Nutzen ist ein anderer.

2.4.2 Abspielen und erstellen eines ORNAMENTS

Ein ORNAMENT kann nur zusammen mit einem Sample angehört werden und die Länge ist auch immer 32 „Spalten" lang. Der einzige Unterschied zwischen dem erstellen der **Frequenz-Hüllkurve** und dem ORNAMENT ist das diesmal der maximale Wert -128 bzw. +128 ist. Die Icons haben alle dieselbe Funktion wie beim **Sample-Editor**. Es gibt noch ein Feld mehr, genannt SAMPLE, das es erlaubt auszuwählen, mit welchem SAMPLE das ORNAMENT beim probehören abgespielt werden soll. Der augenblickliche SAMPLE kann eingestellt werden, indem man entweder rechts oder links von der SAMPLE-Angabe klickt. Das Probehören funktioniert auch so wie bei den SAMPLES, ist aber keine Wiederholung für das ORNAMENT eingegeben, nimmt es den Wiederholwert des SAMPLES. Hat das ORNAMENT eine Wiederholung aber der SAMPLE keine, dann wird nichts ausgegeben. Haben beide eine Wiederholung, dann werden sie unabhängig von einander wiedergegeben.

Wie erstelle ich ein ORNAMENT:

1) Den Ton und die Oktave im unteren Menü eingeben (Basis-Ton)
2) SAMPLE eingeben
3) Die ORNAMENT-Werte eingeben. 0 ist immer der Basis-Ton, die Werte zeigen die Veränderungen in Haltonschritten an.
4) Wiederholwert eingeben wenn gewünscht.

2.5 PATTERN-Editor

In den PATTERN-Editor kommt man vom oberen Hauptmenü aus durch klicken auf das Feld PATTERNS. Es ist nur möglich, wenn bereits mind. 1 PATTERN (PATTS) erstellt wurde und die Länge des Songs min. 1 ist (LENGTH). Man kann auch PATTERNS nur verändern, wenn ihnen eine Position zugeteilt wurde (im unteren Menü). Am Anfang ist es sinnvoll, mind. 3 PATTERNS mit selber Länge zu erstellen (CREATE PATT) und diese auf Position 1 zu setzen (Funktion ADD). Dann kann man mit dem Editieren starten.

2.5.1 Editions-Tasten

Beim starten des PATTERN-Editors verschwindet der Pfeil, der uns im Hauptmenü zur Auswahl gedient hat. Dafür erscheint ein Cursor in der Mitte des Bildes. Der Cursor wird mit den Cursor-Tasten gelenkt, entweder die Pfeil-Tasten oder mit CapsShift+5 (links), CS+8 (rechts), CS+6 (runter) und CS+7 (hoch). Auf und abscrollen wird mit der Leertaste (SPACE) und ENTER ausgelöst.
Weitere Editier-Tasten sind:

CS+SymbolShift (Extended Mode)	- Sprung zur ersten Zeile des PATTERNS
CS+0 (Delete)	- Löschen der Zeile
CS+9 (Graph)	- Fügt eine Leerzeile an die Cursorposition ein
CS+SPACE (Break)	- Ende des Editiermodus
SS+Nummer von 1-8	- Setzt Oktave, wird angezeigt im unteren Menü
0	- Löscht den Parameter in der Zeile (ausser bei Oktave)

2.5.2 Beschreibung einer PATTERN-Zeile

Jetzt schauen wir uns den Aufbau einer PATTERN-Zeile an:

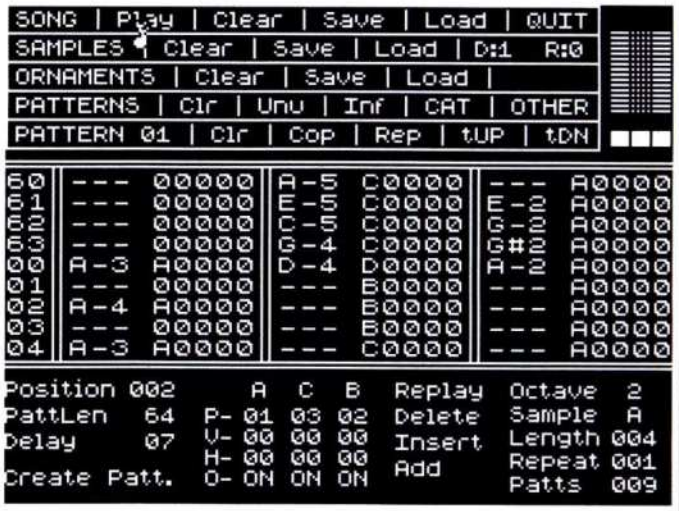
Zeile	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
Beispiel	C	-	3		B	F	G	0	1

Die **erste Angabe** (C) ist ein Ton. Wir kennen die Töne: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, H. Die unterste Tastatur-

reihe auf der Spectrum-Tastatur (ZXCVBNM) sind volle Töne (weiße Tasten am Klavier) und entsprechend darüber sind die Halbtöne: S=C#, D=D#, G=F#, H=G#, und J=A#. Man kann mit der gesamten Oktave ohne Veränderungen arbeiten. Der Ton steht immer im ersten Feld der Zeile (**1**), handelt es sich um einen Halbton, so steht das # in Feld **2**, z.B.

Zeile	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
Beispiel	C	#	3		B	F	G	0	1

Anstatt eines Tones kann man auch den Buchstaben R eingeben, was einer Pause im angegebenen Kanal entspricht. Auch Töne die normal noch ausgespielt werden sollten, werden dadurch abgebrochen. Beim schreiben des Tones werden automatisch auch die Felder **3** (Oktave) und **5** (SAMPLE) durch die entsprechend eingestellten Werte überschrieben. Wer nicht will, das das Feld 5 beschrieben wird, kann mit CS+S den SAMPLE „einfrieren". Was auch passieren wird, wenn man den Ton eingibt ist, das alle 3 Kanäle (soweit nicht ausgeschalten) kurz angespielt werden. Die Länge dieses anspielens hängt davon ab, wie lange die Taste gedrückt wird. Dies geschieht auch, wenn andere Parameter verändert werden, nicht nur der Ton. So kann man gleich hören, wie sich die neue Eingabe auf die gesamte Zeile auswirkt. Aber die Kommandos A-F des vierten Parameters (Lautstärke und Geschwindigkeit) werden ignoriert, was die Orientierung erleichtert.



Das letzte wichtige Detail beim Töne und andere Parameter schreiben ist, das der Cursor zur jeweils nächsten Zeile springt und sich zur Sprungentfernung des Wertes in D: XX R:YY bedient. Diese Angaben befinden sich im oberen Hauptmenü. Mit CS+D bzw. CS+R kann man die Eingabe vom Editiermodus aus verändern. Man kann beim Editieren ein PATTERN nach dem anderen arbeiten, oder alle 3 auf einmal. Das hängt jeweils vom Ersteller selbst ab.

Der zweite Parameter der eingegeben werden kann ist unser Feld **3**, die Oktave. Das Feld wird beschrieben wenn man den Ton eingibt, aber man kann es noch selbständig verändern, wenn man den Cursor einfach auf das Feld bewegt und die Zahl 1-8 eingibt.

Die dritte Eingabe (Feld **5**) ist der SAMPLE. Es gilt das gleiche wie für die Oktave. Man kann SAMPLES von A bis Z eingeben.

Die vierte Eingabe (Feld **6**) ist das ORNAMENT, das ebenfalls mit A-Z beschrieben werden kann.

Im **siebten Feld** gibt man ein Kommando ein, zudem auch die nächsten beiden Felder **8+9** benötigt werden. In diesen beiden Feldern werden die Daten für das Kommando angegeben (Hexadezimal).
Es gibt 15 Kommandos eingeteilt in 2 Gruppen:

- wählbare Kommandos A-F (ON/OFF Schalter im unteren Menü)
- fixe Kommandos G-O (werden immer ausgeführt sobald eingegeben)

Kommando A: Senkt die Lautstärke in diesem Kanal (das gleiche wie VOLUME im unteren Menü). Die Data-Eingaben sind von 00 bis 0F (0-15). Volume-Level 15 ist Ton aus.
Kommando B: Relatives Veränderung der Lautstärke ausgehend vom letzten Level. 01 bedeutet absenden um -1, 02 um -2...0F = -15. Erhöhen der Lautstärke geht von FF (+1), FE (+2) FD (+3) etc. Man kann also mit Kommando A09 sehr leise starten und dann Kommando BFF immer wiederholen um von ganz leise zur maximalen Lautstärke zu kommen.
Kommando C: Das gleiche wie Kommando A nur für alle 3 Kanäle
Kommando D: Das gleiche wie Kommando B nur für alle 3 Kanäle
Kommando E: Abspielgeschwindigkeit der Position, wie DELAY im Hauptmenü. Eingabe 00 - 20 Hex (=1-32).
Kommando F: Relative Veränderung der Abspielgeschwindigkeit. Funktioniert wie Kommando B.

Reihe wird fortgesetzt. In das Thema des nächsten Heftes passt es zwar nicht ganz rein, aber vielleicht finden wir noch eine Seite um die Anleitung abzuschliessen. Es folgt dann noch die Anleitung zu SQ-Compiler und SQ-Linker. Wann hören wir die ersten Songs unserer Leser? Einsenden an Leszek für die SCENE+!